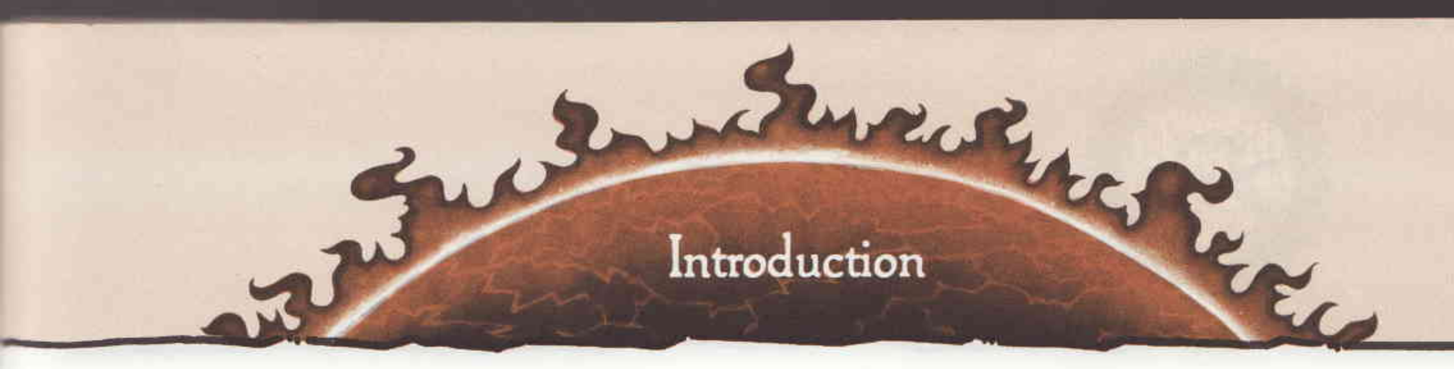
SSR4
ACCESSOIRE

2413F



Vallée de Feu et de Cendres

par L. Richard Baker III



Vallée de Feu et de Cendres est un accessoire pour le monde de DARK SUN qui décrit les plus terribles et les plus dangereux domaines de Tyr, cette région d'Athas — territoire du Roi Dragon. Nul endroit sur ce territoire tourmenté ne rivalise avec l'éclatante beauté ou le mal flamboyant d'Ur Draxa, la Cité Maudite.

Vous aurez besoin de la boîte de DARK SUN et du *Manuel Complet des Psioniques* pour utiliser la ***Vallée de Feu et de Cendres***. Elle étend votre campagne DARK SUN avec de nouveaux endroits dans la Mer Pulvérulente, à l'est de la Région de Tyr ; de nouvelles règles pour voyager et survivre dans la pulvre ; une description détaillée du plus vaste et mortel des secrets d'Athas : la Vallée de Feu et de Cendres ; et enfin, de nouveaux monstres des profondeurs de la pulvre et de la Vallée elle-même.

Utilisez ces informations parcimonieusement ; certains des plus anciens mystères du monde de DARK SUN transpirent dans ces pages. Si vous vous sentez prêt à affronter les plus grands secrets du monde d'Athas, n'hésitez plus. La Vallée de Feu et de Cendres vous attend.

La légende

Il est dit qu'au cœur de la Mer Pulvérulente se trouve une cité dans les sables, un luxuriant et verdoyant paradis où les gens vivent comblés d'aises et de richesses. Il n'y existe ni besoin ni soif, ni esclaves ni maîtres. Là, l'image d'Athas telle qu'elle était autrefois est préservée dans ces jours difficiles.

Une fois peut-être durant sa vie, un homme se tenant sur le rivage de la Mer Pulvérulente pourrait apercevoir cet endroit, un mirage tournoyant de riches champs et d'agréables fontaines, flottant au dessus de la pulvre sans fin. Un voyageur prétend avoir aperçu la ville depuis la route qui va de Draj à Ket ; un autre dit l'avoir vue alors qu'il était dans l'ombre de la Tour Morne ; et un autre encore jure qu'elle se trouve au delà de l'île de Vacillante. De grands héros et de puissants guerriers l'ont cherchée dans toutes ces régions. Il est plus que probable qu'ils y aient trouvé la mort dans la poussière suffocante, ou entre les mains d'hostiles géants. Il n'y en eut toujours que peu pour revenir d'une telle quête.

Une autre histoire plus terrible encore est parfois murmurée autour d'un feu de camp de caravaniers, et fait frissonner les sages dans les palais dorés des rois-sorciers. Certains croient que la mort et la folie sont tout ce qu'on peut trouver dans la mer. Des ermites disséminés et des commerçants voyageurs prétendent avoir vu le Dragon courir sur les rivages les plus lointains de la mer, forçant son passage telle une tempête de poussière. Ceux qui ont récolté ces rumeurs prétendent que le paradis au centre de la mer est la tanière du Dragon — qui réserve une mort certaine à ceux qui seront assez fous pour s'y aventurer.

Il est probable que la plus forte preuve d'authenticité de ces dires se trouve dans ce qui reste du journal de Galek Marchesable, un voyageur renommé et aventurier qui vécut il y a presque 100 ans. Le journal fut perdu pour de nombreuses années après la mort de Galek, mais réapparut récemment à Tyr, vendu par un elfe renégat à un noble de la ville. Nul ne sait comment Galek mourut ; certains prétendent que le dragon l'a rejoint dans le désert et l'a dévoré car il en savait trop.

Extraits du journal de Galek

« Qui n'a pas entendu parler de la mystique cité de la pulvre, le vert et juste royaume au cœur de l'étouffante poussière ? Trop de gens l'ont vue comme un endroit ne pouvant exister ; de cela nous pouvons être certains. Mais qu'est-elle ? Comment la vie peut-elle exister au plus profond de la Mer Pulvérulente ? Et pourquoi aucun de ceux qui ont cherché la merveilleuse cité n'est-il revenu ?

» Je suis Galek, et aurais autrefois dans ce monde en désolation été désigné sous le nom de mage. En ces jours amers, je suis un hors-la-loi et un renégat. J'ai dédié ma vie à répondre aux questions, laissant les guerres et les querelles des esclaves et des rois-sorciers à d'autres hommes. Maintenant je vieillis, et les maigres connaissances que j'ai acquises doivent être enregistrées ou elles seront de nouveau perdues.

» Je sais que ceci fut autrefois un monde vert, un monde de mers et de forêts. Je sais que ce monde cruel et tourmenté dans lequel nous vivons fut façonné par nos propres mains. La sorcellerie, noire et maléfique, a fait d'Athas le monde que nous connaissons actuellement.

» Mais de toutes les choses que j'ai apprises, de toutes les énigmes que j'ai résolues, les plus importantes et les plus ter-



ribles me résistent toujours. J'ai vu la cité dans la pulvre, Ce merveilleux et magique endroit qui danse devant les yeux des hommes mourant de soif. J'y suis allé.

» Et je vous dis ceci : c'est un enfer de désolation.

» Au cœur même de la Mer Pulvérulente se trouve une vallée, une véritable blessure dans la terre. Un vent de fournaise siffle éternellement sur ce royaume dévasté, emportant la pulvre dans un éternel voile de poussière étouffante, usant la terre jusqu'au roc nu. Je suis passé dans cette vallée et j'y ai trouvé le feu et la mort. La terre y est gauchie et stérile, dépourvue de vie. Le soleil est caché par les interminables nuages de poussière. Et au cœur de cet endroit torturé un cercle de roc brûlant entoure une cité si vaste que je ne pus l'embrasser d'un seul regard.

» Je ne pouvais passer la mer de roc ; mes compagnons étaient morts et j'étais à bout de forces. Mais avant de faire demi-tour, j'ai étudié longuement et attentivement la cité ; bien que vous puissiez penser que c'est un fou qui s'exprime ici, je sais que cette ville est cent fois plus vaste que celles que j'ai pu voir avant — et j'ai visité chaque cité de Tyr, de la lointaine Balic à l'ancienne Raam.

» C'est dans la ville sans nom sur la mer de roc fondu que je vis le Dragon.

» Il vint quand j'allais repartir sur mes pas dans ce terrible désert. J'entendis un cri horrible et je vis la bête, qui s'était envolée de la cité, filer droit sur moi. Ses écailles brillaient de rouge sous la chaleur du magma nu, et les nuages se réunissaient sous ses ailes comme une tempête de feu. Je me jetais au sol, détournant mon regard. Ma fin était proche. Toutefois, la créature me manqua (ou ne daigna pas se déranger pour un misérable humain), et je suis vivant pour en parler. Le Dragon s'évanouit dans les vents et la poussière et je ne le revis jamais.

» À ce jour, je ne sais qui construisit cette terrible cité, ni pourquoi. Je ne puis même dire si elle est toujours habitée ou si c'est une magnifique ruine ; mais elle est là, au centre de la Mer Pulvérulente, et le dragon y est aussi.

» Est-ce sa ville, son royaume ? Je ne puis le dire. Je ne peux que dire qu'elle est réelle. Je l'ai vue. »

L'histoire de la verte cité au cœur de la poussière n'est qu'une rêverie, un conte retransmis car les gens veulent y croire. Le plus terrible des contes, qui parle d'une horrible mort au cœur de la pulvre, est la vérité. Galek Marchesable est le seul voyageur connu a avoir vu la Vallée de Feu et de Cendres et à être revenu raconter son voyage.

La recherche de la cité mystique est une formidable aventure. Les héros sont confrontés à de terribles défis — des monstres horribles, des tempêtes cinglantes, et surtout, la vaste Mer Pulvérulente elle-même. L'influence des rois sorciers stoppe à ses rives ; les personnages des cités-États y trouveront un monde différent de tout ce qu'ils ont pu connaître.

Vu les risques encourus, pourquoi partir ?

Premièrement, des personnages pourraient croire par erreur que la vallée est l'utopique cité légendaire. La recherche d'une terre d'aisances et de richesses a motivé le départ de plus d'un explorateur — voyez par exemple Marco Polo et Christophe Colomb. Les contes sauvages qu'ils ont entendu de l'orient ont aussi motivé leurs voyages. Les PJ pourraient décider d'eux-mêmes de rechercher la ville cachée.

Des personnages prêts à prendre de grands risques dans l'espoir de grandes récompenses pourraient entendre l'histoire de Galek Marchesable et de ses voyages. Tout joueur d'AD&D digne de ce nom devrait sauter sur cette occasion d'explorer ce qui pourrait bien être le plus vaste trésor de connaissances et de puissance dans tout le monde de campagne de DARK SUN.

Enfin, des personnages très puissants pourraient vouloir se frotter au Dragon. Leurs recherches pourraient montrer qu'il traverse fréquemment la pulvre, ce qui implique qu'il ait un antre dans le désert. Bien sûr, détruire le Dragon dans son propre domaine est une tâche herculéenne et probablement vouée à l'échec — mais vos joueurs s'en rendront sûrement compte à leurs dépens.



Mer Pulvérulente

Île de Cendres

Shault

Draj

Puits-Amer

Île au Lac

Mer Pul-véru-lente

Giustenal

Île d'Os

Montagnes du Soleil

L'Île Noire

Echelle : 1 cm = 25 km

Bodach

Vacillante

Le Palais du Dragon

Fort-de-l'Arche

Tarelon

la Langue Fourchue

Le Palais de Boue

la Tour Morne

Dassel

ERG SANS FIN

Grande Plaine Salée

Carte de la Région de Tyr

Carte de la Mer Pulvérulente

Chapitre premier : La Mer Pulvérulente

« Au delà de la Mer Pulvérulente il y a un pays de forêts et de lacs, où le soleil est un baiser de chaleur et la terre est riche et fertile. Les montagnes y sont de fer, et les lits des rivières regorgent d'or. Et les bêtes des champs et les oiseaux du ciel emplissent l'air de leurs chants et de leur bien-être, et aucune créature n'en tue d'autres. Un jour, ce bonheur sera nôtre, quand les rois-sorciers ne seront plus, et que le Dragon ne sera plus qu'une légende pour faire peur aux enfants. »

— Extrait de la saga naine de Mordek, le Héros du Soleil Levant.

D'une taille dépassant l'entendement, la Mer Pulvérulente emplit le grand bassin oriental de la Région de Tyr. Personne n'a totalement exploré ses frontières ou recensé la myriade d'îles et de bancs de boue qui parsèment cette grise étendue. Les sages et les rois-sorciers ne peuvent que rêver des grands mystères cachés sous sa mortelle couverture de poussière. Beaucoup croient que les villes et les ruines des Anciens reposent sur le fond de la Mer Pulvérulente, tout comme sur les plateaux et les montagnes d'Athas.

Les cartographes et étudiants des écoles des grandes villes pensent que la Mer Pulvérulente est de forme relativement circulaire et fait près de 600 km de diamètre. De ce vaste bassin, de profondes rivières de pulvre serpentent vers les plateaux — l'Estuaire de la Langue Fourchue en est un excellent exemple. Des expéditions autour de ses rives ont rapporté des fjords infranchissables et des volcans actifs autour de la frontière nord et de grands bancs de boue et de pulvre libre sur les rives du sud.

Considérez les obstacles pour contourner la Mer Pulvérulente : il faut d'abord traverser la Cordillère, en direction quasi-opposée à la mer ; ensuite le Versant Forestier, contre la volonté des féroces petites-gens qui infestent la jungle ; enfin, la courbe orientale des montagnes, sur ces versants que même les sages de Tyr ne connaissent pas.

Bien sûr, des géants peuvent traverser la pulvre, ou des pulvroglisseurs traverser ses bancs. Mais seuls ceux qui volent peuvent traverser facilement la pulvre profonde. Et même alors, qui d'autre qu'un fou risquerait sa vie sur l'hypothèse de la découverte d'une aire propice à l'atterrissage quand sa monture deviendra fatiguée ? Même de puissants volatiles tels que les rocs craignent une vaste étendue de pulvre. C'est tout simplement contre leur instinct que de voler hors de la vue d'une terre ferme, et le cavalier voulant forcer sa monture à traverser la pulvre s'expose à une fin tragique.

À moins que quelqu'un n'invente un meilleur moyen de traverser la pulvre, le légendaire « autre côté » et ses fabuleuses richesses resteront probablement une légende jusqu'à la fin du monde.

La pulvre

Qu'est donc la Mer Pulvérulente ? D'où est-elle venue ? Il suffit de voir les ruines des Anciens qui parsèment ses rives pour réaliser qu'Athas n'a pas toujours été l'aride désolation qu'elle est actuellement. Certains croient que la mer fut autrefois emplie d'eau, tant d'eau qu'on aurait pu se tenir sur une rive sans en voir l'autre.

La pulvre elle-même est une poudre grise, comme une poussière très fine et sèche. Elle s'écoule au travers des doigts comme de l'eau, ne laissant aucune trace sur les mains. La moindre trace d'humidité la fait coller et s'assembler ; elle peut s'agglutiner sur les yeux, le nez et la gorge en quelque secondes. Respirer la pulvre soulevée par le vent tapisse les poumons de poudre, et étouffe même les plus grands géants.

Comme l'eau, la pulvre a une diabolique aptitude à se frayer un chemin partout. Un voyageur marchant au bord de la Mer Pulvérulente un jour venteux trouvera ses bottes, son équipement et même ses poches emplies de poussière grise. La plupart du temps, ce n'est qu'ennuyant — mais la contamination d'une cantine entière est un coup dur pour un intendant qui se retrouve à court de rations.

La pulvre est plus lourde que l'air, mais bien plus légère que l'eau. Les histoires parlent d'inventeurs qui ont essayé de copier les engins munis de coques et démunis de roues que les Anciens utilisaient pour se déplacer sur l'eau. La pulvre est si légère, et si impalpable que même les bateaux les mieux construits coulent dans la poussière pour reposer sur le fond. D'autres ont essayé de relier de grands paniers à leurs pieds, espérant qu'ils pourraient supporter leur poids sur la pulvre. Ils n'eurent pas plus de succès.

L'eau coule rapidement au travers de la pulvre. Quatre litres d'eau lancés sur de la pulvre peu profonde laissent un



puits boueux de 30 cm de diamètre qui descend jusqu'au roc du fond. Il se remplit rapidement et s'effondre, mais des sages qui ont observé ce phénomène prétendent qu'une quantité suffisante d'eau, comme une grande pluie, pourrait transformer toute la Mer Pulvérulente en un seul banc de boue. Bien sûr, la terrible chaleur du soleil la ramènerait rapidement à l'état de pulvre.

La mort grise

Les pulvriers doivent être mis en garde contre la mort grise : l'étouffement par la poussière volante quand on traverse ou survole la pulvre (ou que l'on se trouve trop près de celle-ci) par grand vent. Les poumons et la gorge se bouchent lentement par agglutination de poussière, et un personnage non protégé subissant un tel sort souffrira comme dans le cas d'une noyade (voir « Retenir son souffle » dans le *Manuel des Joueurs* page 134), mais les temps donnés seront comptés en tours plutôt qu'en rounds de mêlée. Référez-vous à la table météo de la Mer Pulvérulente (section Rencontres) pour savoir quand les conditions de mort grise sont présentes.

Respirer au travers d'un fin et mince tissu est une protection adéquate pour la plupart des humains et créatures humanoïdes. Le tissu doit rester propre et humide, ce qui consomme 2 litres d'eau par jour. Les créatures souffrant de la mort grise ont un malus de +4 à l'initiative et -4 aux jets de toucher et aux dégâts.

Le vent et le temps

La toujours grandissante étendue plane de la Mer Pulvérulente permet à des vents terrifiants de se développer en surface. C'est un jour exceptionnel que celui où la Mer est calme. La plupart du temps, elle est fouettée d'un vent aveuglant qui déroule un brouillard de nacre au-dessus de la pulvre.

Lors de très grands vents, la couche supérieure de la pulvre est littéralement emportée par le vent et se déploie dans l'air. La poussière peut rester dans l'air pendant plusieurs heures, voire plusieurs jours dans le cas de tempêtes majeures. Suivant la profondeur de la pulvre et la force du vent, la couche ainsi arrachée peut aller de quelques centimètres à près de 5 mètres d'épaisseur. Dans beaucoup de régions, le vent peut étendre une pulvre peu profonde hors du bassin rocheux et former une couverture de pulvre sur des terres qui ne sont normalement pas recouvertes. Les limites de la mer sont donc fluides et se déplacent au gré des vents. Toutefois, le vent finit toujours par replacer ce qu'il a déplacé et la Mer Pulvérulente garde globalement les mêmes limites.

Sous la couche supérieure se trouve la pulvre flottante. Elle se comporte comme une étendue d'eau et est parcourue de vagues causées par le vent. Courant comme un serpent sous l'effet du vent, les oscillations de la pulvre peuvent avoir un effet hypnotique. Contrairement à l'eau, cette poussière est trop légère pour se rompre ou éclabousser, et si le vent cesse soudain, la pulvre reste telle quelle, figée en une série de dunes jusqu'à l'horizon. Quand on les observe, elles paraissent solides mais ne sont pas plus dense qu'une autre étendue de pulvre.

Sous la pulvre flottante se trouve la pulvre profonde. Cette couche est si enfouie (12 à 15 mètres) qu'elle n'est pratiquement jamais dérangée par les vents de surface. Même les sages les plus érudits ne peuvent que formuler des hypothèses sur la composition de la pulvre profonde. Elle est probablement sans air ni lumière, et il ne fait aucun doute qu'une certaine compression de la pulvre doit s'y produire. Quelles créatures y habitent et quels secrets y sont enfouis restent des choses à découvrir.

Distances de visibilité sur la Mer Pulvérulente

Vent	Jour	Nuit
Aucun	Ciel dégagé	Suivant nb de lunes
Léger	Mer Pulvérulente calme	Suivant nb de lunes
Modéré	Mer Pulvérulente houleuse	Suivant nb de lunes, ou Mer Pulvérulente
Fort	Tempête de sable légère	Idem
Tempête	Tempête de sable forte	Idem
Sirocco	Tempête de sable forte	Idem

Les catégories ci-dessus se réfèrent à la table 62, Distances de visibilité (page 129, *MdJ*) et aux distances de visibilité de DARK SUN (page 84, *Livret de règles*).



Table météorologique de la Mer Pulvérulente

Choisissez le temps en fonction des besoins de votre histoire. S'il n'existe pas de besoins particuliers, utilisez cette table. La première colonne est le chiffre obtenu sur 2d6, les deux suivantes donnent les températures de jour et de nuit, et les deux dernières donnent la force du vent de jour et de nuit. Faites un premier jet pour déterminer la température, puis relancez les dés pour le vent. Tirez sur cette table en milieu de matinée et de soirée.

	Température		Vent	
2d6	Jour	Nuit	Jour	Nuit
2	Frais	Froid	Aucun	Aucun
3	Tiède	Froid	Léger	Aucun
4	Tiède	Frais	Léger	Léger
5	Chaud	Frais	Modéré	Léger
6	Chaud	Frais	Modéré	Léger
7	Très chaud	Frais	Modéré	Modéré
8	Très chaud	Frais	Fort	Modéré
9	Très chaud	Tiède	Fort	Modéré
10	Très chaud	Tiède	Tempête	Fort
11	Fournaise	Tiède	Tempête	Fort
12	Fournaise	Chaud	Sirocco	Tempête

Température : Les températures **fraîche** et **froide** diminuent de moitié les besoins en eau. Une température **très chaude** les augmente de 50 % de plus que la normale. Une température de **fournaise** double les besoins en eau et tous les personnages portant une armure souffrent de la fatigue comme s'ils portaient une armure de métal. Tous les coûts de déplacement augmentent de +1 PD.

Vent : **Modéré** expose à la mort grise seulement ceux qui marchent ou pataugent dans la pulvre. **Fort** est un type de vent exposant à la mort grise toute personne se trouvant dans un rayon de 1,5 km du bassin de poussière et ceux qui le survolent à moins de 150 mètres. Le coût du déplacement aérien est doublé. **Tempête** est un vent qui expose à la mort grise tous ceux qui survolent le bassin et tous ceux qui se trouvent à moins de 7,5 kilomètres de celui-ci. Le coût de déplacement triple ; et ceux de déplacement aérien sont multipliés par quatre. Un vent de **sirocco** provoque une extension de la mort grise sur une aire de 30 kilomètres autour du bassin de poussière. Aucun mouvement en vol ou en surface n'est possible. Quand le sirocco se lève, il dure 1d4 jours et nuits avant de retomber. Ne relancez alors plus sur la table météorologique avant la fin de la tempête.

Créatures de la Mer Pulvérulente

La pulvre abrite un peu de vie végétale en dehors des bancs de boue. Dans les régions de pulvre peu profonde (3 mètres ou moins) fleurit le roseau olomite. Cette plante vigoureuse s'enracine dans le fond solide du bassin pulvérulent et traverse la couverture de pulvre pour accéder au soleil. Sa tige est robuste et flexible, avec un gland formé de joncs souples à son sommet. Les voyageurs sont soulagés d'apercevoir le roseau olomite car des bouquets d'une centaine de roseaux ou plus peuvent cacher une petite source ou un banc de boue.

Une autre plante, la fétuque dérivante, est plus commune dans la pulvre profonde. Ce réseau sans racines de minces et fragiles branches est si léger qu'il flotte véritablement sur la pulvre ; c'est une des rares substances à pouvoir le faire. La fétuque dérivante est souvent portée à plusieurs kilomètres de la mer par les plus grandes tempêtes de sable.

Malgré la difficulté de survivre dans la pulvre, le bassin n'est pas inhabité. Beaucoup de créatures se sont adaptées à la vie dans la poussière — des créatures qui volent, flottent ou s'enfouissent peuvent se déplacer sur ou sous la pulvre. Pour eux, la pulvre n'est pas mortelle ; elle est plutôt leur domicile, leur refuge des prédateurs des plateaux, et leur terrain de chasse.

Les créatures de la pulvre comprennent d'innombrables variétés de petits insectes, de chauve-souris, les flotteurs, les rase-sables et les différentes espèces d'horreurs pulvérulentes. Les petits insectes comprennent des scarabées des sables, des guêpes maçonnes, les mouches tsek et araignées pulvaires — toutes créatures fascinantes et bien adaptées à leur environnement, mais de peu d'intérêt pour les voyageurs dans la pulvre. Les flotteurs et rase-sables sont bien plus dangereux, et attaquent souvent des humains en bordure de mer. Ce sont de véritables créatures pulvaires totalement adaptées à leur environnement.

Beaucoup de dangereuses créatures utilisent la pulvre comme cachette alors qu'elles guettent leur proie. Certaines, comme les horreurs pulvérulentes, peuvent ressentir des vi-



brations dans la pulvre à une très grande distance. D'autres utilisent des détections psioniques pour trouver leurs proies. Les créatures douées de vue comme les humains ou géants sont extrêmement désavantagées pour combattre ces créatures — la poussière est opaque à tout type de vision, et une créature enterrée de seulement quelques centimètres sera indétectable par la plupart des humains.

Des groupes d'horreurs noires en chasse traverseront une grande étendue de pulvre peu profonde pour poursuivre leur proie, et les horreurs blanches, grises et brunes, plus grandes, sont redoutées de tous les pulvriers. Mais il y a dans la pulvre profonde des créatures que même les horreurs pulvérulentes fuient. Les puissants vers de fond et drakes pulvaires méritent le respect des plus grandes horreurs pulvérulentes. Et le terrible vortex de sable ne craint aucune créature vivante.

Les géants et les autres

Quatre types différents de géants vivent sur les îles de la pulvre peu profonde : athasien, du désert, des plaines et zoocéphale. En général, les géants du désert préfèrent des îles rocheuses et ceux des plaines les îles broussailleuses. Les géants zoocéphales se rencontrent sur tous les types d'îles. Il n'y a habituellement qu'une variété de géants sur une île donnée, bien que l'Île au Lac et Vacillante comportent plusieurs clans de géants.

Les géants ont une mauvaise réputation dans la Région de Tyr, mais ils ne sont pas vraiment tous maléfiques. Comme pour les humains et la plupart des autres races, il y a de bons et de mauvais géants. Beaucoup de géants isolés apprécient la compagnie — tant que les visiteurs ne les envahissent pas sans permission. L'exception à cette règle est constituée par les géants zoocéphales, qui sont bien plus cruels et moins hospitaliers que leurs cousins.

Des villages humains et nains se sont établis le long des côtes ou sur des îles côtières. Ces gens vigoureux ont inventé des moyens de traverser la pulvre peu profonde et établissent souvent des bacs traversant les estuaires pulvérulents ou font du commerce dans la région côtière.

Les bancs de boue ou les récifs rocheux parsemant la pulvre fournissent des tanières aux plus dangereux des prédateurs de la Mer Pulvérulente : les prédateurs aériens. Quelques rares oiseaux rocs et raies des nuages ont, au fil des générations, vaincu leur peur de survoler une large étendue de pulvre et chassent maintenant sur la plaine poussiéreuse, y cherchant proie. Un oiseau-roc adulte peut capturer des créatures grandes comme un jeune ver de fond et l'emporter comme repas. Certains voyageurs ont rencontré de puissants monteurs de rocs loin dans la pulvre profonde. Ils pensent qu'il existe peut-être un village caché au centre de la mer, loin au-delà de la zone connue par les sages.

Terrains de la Mer Pulvérulente

Pour l'œil non averti, la pulvre est une plaine sans fin et désolée, sans vie et mortelle. Toutefois, ceci n'est qu'une illusion, une distorsion de la vérité. La pulvre possède ses formations caractéristiques et ses humeurs, comme tout autre paysage. Le pulvrier expérimenté rencontre des terrains en constant changement, aussi divers que ceux des Plateaux ou de la Cordillère.

La pulvre ne se rencontre pas qu'à l'intérieur des limites de la mer. Beaucoup de puits de poussières dans les terres et de bassins pulvérulents, ainsi que les estuaires pulvérulents se trouvent près des limites de la mer, à quelques jours de marche. La poussière qui les remplit est transportée sur les terres les séparant lors des grandes tempêtes sur la mer, et remplit les creux les plus profonds du paysage. Les bassins pulvérulents entourant Bodach et le Palais de Boue furent créés de la sorte.

Inversement, la Mer Pulvérulente ne se compose pas que de pulvre. Des îles rocheuses se dressent dans la poussière, parsemant la surface de la mer de terres fermes. Des plaques de roc nu peuvent être trouvées là où les vents érodent et aplanissent le paysage — des endroits où la pulvre ne se dépose jamais. En d'autres lieux, des rochers escarpés percent la couverture de poussière comme des perches enterrées dans le sable. Enfin et bien sûr, il y a d'innombrables bancs de boue disséminés dans la pulvre.

Îles rocheuses

Dans les jours anciens, avant que la Mer Pulvérulente ne soit emplie de poussière, ces affleurements rocheux étaient de grandes étendues de collines et de plateaux. L'île de Va-



cillante est un excellent exemple d'un de ces anciens plateaux. D'autres îles rocheuses semblent s'être récemment formées suite à une activité volcanique. L'Île au Lac est une de celles-ci. Les îles rocheuses offrent aux voyageurs les rares havres de sécurité que l'on peut trouver sur la pulvre.

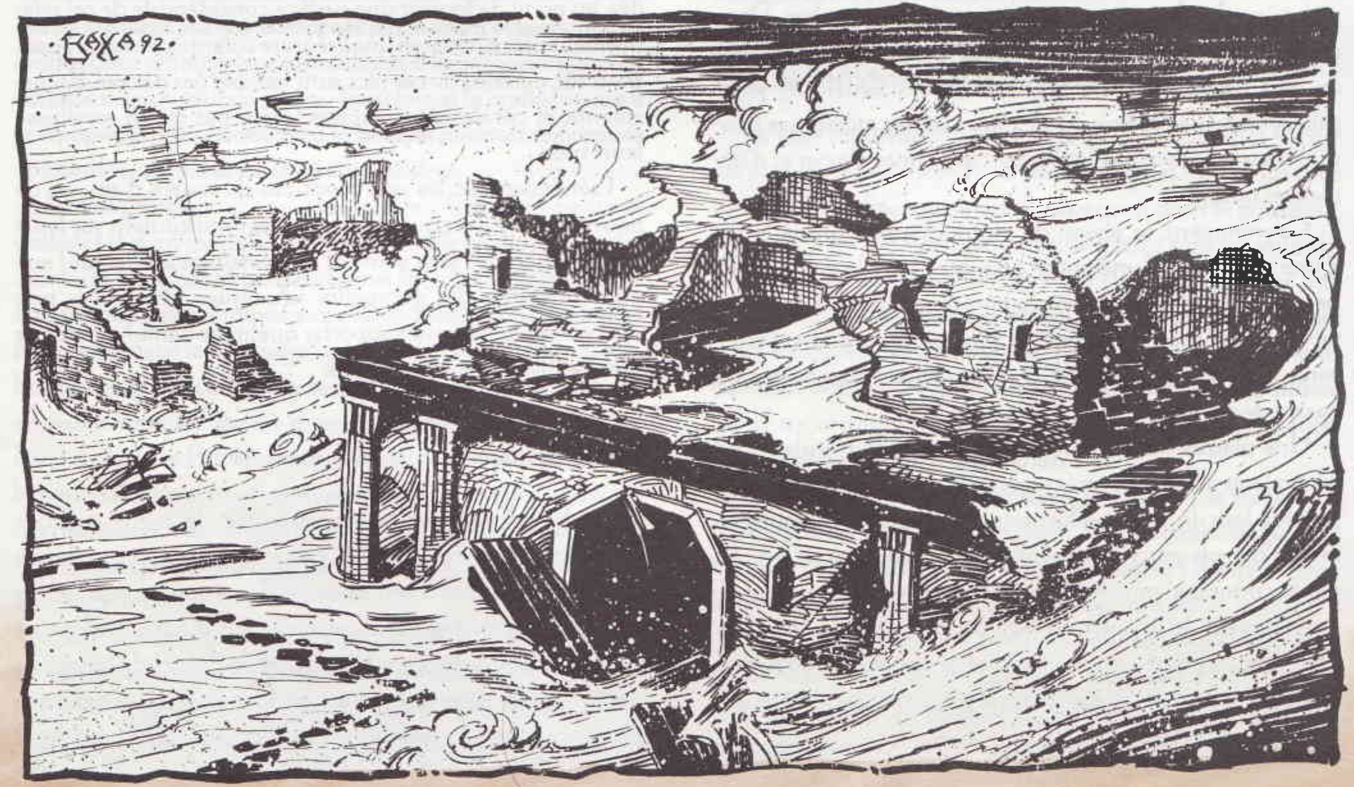
Quelques îles rocheuses sont bénies par une abondance de sources donnant une eau claire et froide provenant de leurs fortes racines. D'autres sont sèches et sans vie. Les îles possédant une source naturelle sont très recherchées — il est pratiquement inconcevable d'en trouver une qui ne soit occupée par un clan de géants ou une colonie de prédateurs.

Il ne pousse que peu de végétation sur les îles rocheuses, même si elles ont de grandes quantité d'eau. Beaucoup sont de loin trop montagneuses, avec des pentes raides de pierre nue. Les quelques endroits qui sont à niveau n'ont que rarement un humus, celui-ci étant rapidement érodé par les vents qui courent sur la Mer Pulvérulente. Quelques îles, les plus abritées et celles d'une taille considérable, font exception à cette règle générale et comportent une flore et une faune remarquables. Par exemple, les îles entourant l'île de Vacillante protègent la région de savane qui se trouve au centre de celle-ci.

Les îles qui sont à une distance carrossable à pied du continent sont souvent choisies comme demeures par des clans de géants. Il arrive qu'une tribu de gith en réclame une comme camp. La plupart des géants aiment garder de grands troupeaux d'erdlus et de chèvres, mais n'aiment pas cultiver activement le sol. Une île occupée par un clan de géants sera parfois attaquée par de grands prédateurs, mais les géants protègent bien leurs troupeaux.

Les îles de la pulvre profonde seront le plus souvent à l'état sauvage. Bien que les seules créatures à pouvoir les atteindre soient des prédateurs ailés ou pulvaires, elles sont rarement habitées par des créatures intelligentes. Des monstres tels que les gaj, idéophages, araignées de cristal, thrax, bhaergalas, rhaumbusuns, lézards et scarabées géants infestent ces îles isolées.

À l'occasion, des prédateurs volants puissants tels que des rocs, wivernes et raies des nuages peuvent avoir un nid ou une caverne dans les plus hauts pics de ces îles. Aucune de ces créatures ne sera disposée à considérer des aventuriers faisant intrusion comme autre chose qu'un repas facile. Quelques îles de la pulvre profonde sont habitées par des tri-





bus de coureurs de pulvre ou d'aarakocras. Encore une fois, un intrus sera considéré comme un ajout bienvenu à leur régime habituel.

Pierre nue

Les zones de pulvre peu profonde où la poussière a été enlevée jusqu'au roc nu par les diaboliques vents de la mer, sont rares.

Elles n'apparaissent jamais dans les régions de pulvre profonde, mais peuvent occasionnellement se rencontrer le long des côtes.

Les plaques de roc nu ne le restent jamais longtemps, entre un jour et une semaine, avant que le vent ne les recouvre à nouveau de pulvre. Comme elles sont couvertes de pulvre la plupart du temps, les zones de roc nu ne comportent pas de vie animale ou végétale. Il est bien sûr évident que certaines zones de roc sont plus promptes à se débarrasser de leur couche de pulvre que d'autres, abandonnant leur couverture de protection aux vents incessants.

En de très rares occasions, une zone de pierre nue recèlera une ruine des Anciens qui a été recouverte de pulvre. Dans certains cas, ces structures n'ont pas été entièrement pillées au delà des endroits les plus accessibles. Quelques voyageurs chanceux ont arraché de riches butins aux ruines trouvées dans la pulvre — notamment des armes d'acier et d'immenses trésors.

Couramment, la région de pierre nue prendra la forme d'une colline ou d'une petite côte dans la pulvre. Bien trop bas pour rester en permanence hors d'atteinte de la poussière, ces petits promontoires sont plus prompts à être découverts, bien que brièvement, que les régions plus basses du bassin de poussière.

Une plaque de pierre nue dans la Mer Pulvérulente est généralement sûre. Les créatures de la pulvre ne s'aventurent pas trop loin de leur couche protectrice, et les prédateurs terrestres des plateaux ne s'aventurent pas dans la pulvre. Le danger principal provient des prédateurs volants ou d'un retour soudain de la pulvre suite à un changement des vents. En quelques heures, une couverture de poussière de 3 mètres d'épaisseur peut se redéposer sur le sol, enterrant ainsi le visiteur malchanceux.

Rocs solitaires

Émergeant d'une couverture de poussière de plusieurs centaines de mètres d'épaisseur, les promontoires rocheux perçant la pulvre sont une des vues les plus impressionnantes d'Athas. Ces monolithes de pierre n'ont pas de pentes douces ; il n'y a qu'un mur de roc émergeant de la poussière grise se dressant telle une main griffue pointant ses doigts vers le ciel.

La plupart de ces rocs sont dans la pulvre profonde, car une petite montagne ou une grande colline dans la pulvre peu profonde tend à former une île rocheuse plutôt qu'un véritable pic. Ils peuvent juste arriver à percer la pulvre, émergeant de 3 à 6 mètres au dessus de la surface de la mer ; ou se dresser majestueusement plusieurs centaines de mètres au-dessus de celle-ci. Il semble probable que dans la pulvre profonde, les plus petits rocs solitaires soient occasionnellement enterrés et déterrés au gré des mouvements de la pulvre.

Les rocs solitaires de la mer semblent plutôt sinistres aux voyageurs. En effet, une barrière rocheuse haute de dizaines de mètres est un impressionnant obstacle. Heureusement, les sommets de ces pics sont souvent considérablement érodés, au point de fournir une surface considérable de sol relativement plat sur lequel une créature volante peut se reposer. Bien sûr, certains de ces pics sont habités par des prédateurs volants, et ces derniers n'apprécieront pas qu'on envahisse leurs nids.

Généralement, les pics n'ont pas de source d'eau ou de nourriture. Il en est qui ont des sources qui coulent sur leurs flancs, mais elles sont souvent inaccessibles à tous sauf aux plus intrépides des grimpeurs. Quelques très grands pics sont assez érodés pour supporter quelques demi-hectares de broussailles sur leurs sommets.

Bancs de boue

La Mer Pulvérulente est parsemée de petits endroits grouillant de vie, les bancs de boue. Dans ces petites îles de végétation, un peu d'eau s'écoule d'une source oubliée ou d'un courant sous la pulvre, et forme une plaque verdoyante au milieu de la poussière. La plupart des bancs de boue font de 50 à 500 mètres de diamètre. Certains sont beaucoup plus grands, et s'étendent sur des kilomètres. On pense que



certains de ces bancs de boue géants sont les restes agonisants de mers et de lacs qui auraient jadis occupé le bassin actuellement envahi par la pulvre.

Les bancs de boue ne peuvent se rencontrer que dans la pulvre peu profonde (15 mètres ou moins). Un courant continu d'eau sous la pulvre près d'une source l'agglutine en une boue fine et grise. L'humidité s'étend progressivement jusqu'à la plus large étendue que la source puisse garder humide. La chaleur du soleil cuit les bords du banc en une croûte dure comme le roc, mais le centre du banc de boue reste humide et boueux.

Les bancs de boue sont généralement une agglutination de boue et de fange, allant de 30 cm à 6 mètres de profondeur. La boue elle-même varie énormément en densité. Au centre des plus grands bancs de boue, où il existe encore de petits lacs d'eau à ciel ouvert, la boue environnante est si fine et aqueuse qu'un homme y coule aussi rapidement et sûrement que s'il avait mis le pied dans la pulvre. Dans de plus petits bancs de boue, l'eau est à peine suffisante pour empêcher la formation de pulvre, et le pied d'un homme ne peut s'y enfoncer que de quelques centimètres. Beaucoup de bancs finissent par être desséchés par le soleil et forment une croûte dure et fragile sur laquelle un homme peut marcher comme s'il s'agissait de pierre. Toutefois, si la croûte venait à se rompre, il pataugerait dans la boue et pourrait se retrouvé embourbé jusqu'à la taille ou à la poitrine.

La combinaison d'une source d'eau (toutefois petite et polluée) et d'un manque de pulvre font de quelques uns des bancs de boue certaines des régions les plus végétatives que l'on puisse encore trouver sur Athas. Beaucoup de plantes fleurissent dans la poussière humide, de petites plaques embrouillées de ronces épineuses à d'impénétrables bouquets de palétuviers. La vie est dure et sauvage sur les bancs de boue de la Mer Pulvérulente ; les plantes broussailleuses et herbes sauvages sont souvent protégées par des feuilles tranchantes comme des rasoirs et des épines acérées. Des plantes carnivores, spécialement la filicale rorifère, infestent souvent les bancs de boue.

Les puissants carnivores qui y établissent leur repaire sont toutefois pires que la dangereuse végétation des bancs de boue. Le très craint klouzd est sans doute le plus connu des prédateurs des bancs de boue, mais beaucoup d'autres créatures dangereuses peuvent y être rencontrées. De grands vols de chiroptères carnivores se perchent souvent dans le feuillage dense d'un banc de boue, et de nombreux monstres insectoïdes tels que les mille-pattes, scorpions et scarabées géants abondent. De dangereux prédateurs aériens tels que la wiverne nichent aussi souvent dans la boue.

Si ni les plantes, ni les prédateurs du banc de boue ne se font un repas des aventuriers imprudents, les nombreux insectes s'en chargeront. Les bancs sont virtuellement infestés de mouches suceuses de sang, et de moucherons de tout type. Ils essaiment autour de toute créature à peau souple comme les humains en une telle quantité que la victime est rendue folle par les insectes. Les yeux, oreilles et narines sont constamment attaqués. Des douzaines de moucherons sont avalés ou inhalés. Les seules méthodes pour repousser ces insectes sont de couvrir complètement le corps ou de brûler des plantes et du bois pour créer une fumée âcre qui les repoussera.

Tout bien considéré, les bancs de boue sont des endroits qu'il est préférable d'éviter. La seule chose positive que l'on puisse en dire est qu'un voyageur peut y poser le pied sans sombrer et s'étouffer dans la pulvre.

Déplacements dans la pulvre

La Mer Pulvérulente est une des plus formidables barrières s'opposant aux voyageurs sur les terres d'Athas. En plus des difficultés liées au simple mouvement dans la poussière, le climat y est excessivement hostile. Rares sont les jours où un voyageur trouvera le temps assez calme pour tenter une traversée. De plus, la Mer Pulvérulente est pleine de prédateurs dangereux voyant tout ce qui bouge comme un repas possible. Même les géants hésitent à traverser une pulvre qu'ils ne connaissent pas, et beaucoup refusent de tenter une traversée sans un compagnon.

Il y a peu de bonnes manières de traverser la pulvre. Le meilleur moyen est de devenir ami d'un puissant mage et de lui faire vous téléporter vers une destination donnée. Malheureusement, les rares mages ayant une telle puissance n'apprécieront pas d'être dérangés pour si peu. D'autres méthodes de voyage sont de patauger, voler, utiliser la magie, et le pulvroglisseur. Chaque méthode a ses avantages et ses inconvénients.



Patauger

La méthode la plus simple, patauger, est accessible à tous et très bon marché. Malheureusement, elle est extrêmement risquée, lente et de portée limitée.

Tout personnage peut patauger dans la pulvre jusqu'à 3/4 de sa taille, à hauteur de poitrine pour les humains et demi-humains. Les personnages descendant jusqu'au menton ont de bonnes chances de passer dans une zone plus profonde et d'immerger la tête entière. Patauger dans la pulvre est pénible ; la pulvre a un coût de déplacement de 8 pour les marches sur le terrain. En combat, toute créature pataugeant dans la pulvre se déplace au tiers de son mouvement normal.

Lors des jours de grand vent, la poussière transportée rend la respiration quasiment impossible si la tête est trop proche de la surface ; et il est de plus impossible de garder un cap. En général, le vent doit être léger ou moindre pour permettre à des créatures de patauger. Les géants, qui sont de puissants et expérimentés pataugeurs peuvent supporter un vent modéré.

Patauger dans la pulvre quand on est trop petit : Le PJ a plusieurs options. Premièrement, se faire porter par quelqu'un de plus grand. Suivant sa Force, un géant peut transporter sans problèmes une personne humaine ou plusieurs dans un panier ou un harnais. Un géant robuste de pure souche pourra porter sans problème deux personnes de taille humaine, et même 6 ou 8 sans préparation. Un ou deux demi-géants pourraient être transportés au lieu des humains. Un géant amical pourra être persuadé de transporter des passagers gratuitement ; toutefois, la plupart des géants attendent une compensation pour les efforts fournis.

Deuxièmement, trouver une piste formée par une couche de pulvre compressée. La pulvre compressible n'existe que dans une pulvre de moins de 15 mètres de profondeur, et n'est jamais plus épaisse que la moitié de la couche de pulvre. Par exemple, la couche sûre d'une région où la pulvre fait 6 mètres de profondeur ne sera pas à moins de trois mètres de la surface et pourrait même se trouver à trente centimètres du fond. Le meilleur moyen de prendre avantage de ce phénomène est de trouver un endroit où des gens ont déjà formé des pistes et de les suivre.

Environ 10 % de la pulvre peu profonde dispose des conditions nécessaires pour que le fond soit compressible, mais le seul moyen de savoir si un endroit donné contient une couche carrossable est de la tester avec le poids d'un homme. Si quelqu'un se contente de sauter dans la pulvre, espérant que les conditions nécessaires à ce qu'un chemin se forme devant lui soient présentes, ses chances sont de 1 sur 10. Divisez la profondeur de la pulvre par deux et lancez les dés pour savoir à quelle profondeur se trouve la couche carrossable.

Exemple : Kerith, un elfe extrêmement stupide saute dans une région de pulvre de 4 mètres de profondeur. Le MD obtient un 1 sur 1d10, indiquant qu'une couche se forme et pourrait sauver la vie de Kerith. Comme la pulvre est profonde de 4 mètres, la couche ne sera pas à plus de 2 mètres du sol et pourrait se trouver à seulement 30 cm. Un jet de 1d20 (30 à 200 cm, 30 considère que 1 ou 2 égalent 3) donne 12. La couche se formera à 1,2 mètres du sol, 2,8 mètres de la surface. À moins que Kerith ne soit très grand, il est cuit.

La compression de la pulvre est un phénomène versatile, et un village utilisant une piste depuis des générations pourrait se rendre soudainement compte qu'elle ne supporte plus le poids. Ceci semble être affecté par le temps qu'il fait et les pressions exercées sur la pulvre lors de grandes tempêtes.

La dernière méthode, et la moins appréciée requiert des échasses. Un personnage peut utiliser des échasses de la moitié de sa taille avec un jet de Dextérité sur 1d20. Pour chaque 30 cm d'échasses additionnels, ajoutez un malus de 1 au jet de Dextérité. Un homme de 1,8 mètres marchant sur des échasses de 3 mètres peut traverser une couche de pulvre de 4,2 mètres (en gardant 60 cm pour respirer), mais doit réussir un jet de Dextérité avec un malus de 7.

Se déplacer sur des échasses est aussi fatiguant et pénible que de patauger dans la pulvre. Les personnages sont réduits au tiers de leur mouvement normal. Couvrir de grandes distances sur des échasses est pratiquement impossible. Les personnages doivent faire un jet de Dextérité tous les 100 mètres. Rater un jet de Dextérité indique que le personnage trébuche et tombe dans la pulvre.

Voler

Voler implique l'utilisation d'une monture dressée et aérienne, un planeur, un sort de *vol*, ou un objet magique tel qu'un *fruit de vol* ou un *tapis volant*. Ceci est considéré par

beaucoup comme la meilleure manière de traverser des régions de pulvre ; le mouvement est rapide, les dangereuses créatures de la pulvre peuvent être évitées, et la pulvre peut être traversée quelle que soit sa profondeur. Malheureusement, rien n'est aussi facile que ça en a l'air.

Monter un animal volant : Les montures aériennes les plus communes sont les pterrax, dragonnelles, oiseaux rocs et élémentaux de l'air. De ces créatures, seuls les élémentaux de l'air ne sont pas instinctivement effrayés par un vol au dessus de la pulvre. Quand un animal est conduit de force au dessus de la pulvre, son cavalier doit réussir un jet d'Équitation Aérienne. S'il réussit, il peut continuer. Un échec indique que la monture fait volte-face et retourne vers la terre ferme. Un échec sur un jet de 20 est critique et indique que le cavalier perd totalement le contrôle de sa monture et a de bonnes chances de faire une chute. Le survol de la pulvre devient plus facile pour la créature avec le temps ; à chaque voyage réussi au-dessus de la pulvre, ajoutez 1 à la compétence du cavalier lors du jet pour voir s'il arrive à surmonter les hésitations de sa monture à survoler la pulvre.

Les montures mentionnées ci-dessus sont toutes de puissants volatiles et peuvent littéralement voler toute une journée sans prendre de repos. Les PD (points de déplacement) de la monture au dessus de la pulvre sont égaux à son déplacement normal. Comme pour les autres montures, elles peuvent être poussées au double de leur déplacement ou forcées à voyager plus longtemps que les 10 heures par jour habituelles. Un élémental mineur peut transporter un petit-homme, un élémental standard un humain, et de plus grands élémentaux plusieurs humains ou un demi-géant.

Finalement, même les plus robustes des volatiles ont besoin d'un endroit pour prendre du repos. Un des problèmes majeurs se posant lors d'un voyage sur la pulvre réside dans les difficultés à alimenter en eau et nourriture l'animal lors des atterrissages.

Planeurs : Une excellente solution pour de courtes distances, mais toujours périlleuse, est le planeur fabriqué d'une carcasse de pterrax ou autre animal volant. Les pterraplanes descendent de 6 mètres par round en parcourant 120 mètres. Un pilote sautant d'une colline de 60 mètres restera 10 rounds en l'air et parcourra 1.200 mètres. Il est évident que des pterraplanes ne traverseront que rarement plus





de 3 à 5 kilomètres de pulvre. D'autres pilotes de planeurs prétendent avoir rencontré des colonnes d'air chaud qui leur permirent réellement de grimper de 6 mètres par round, mais cette ascension se fait au détriment du déplacement horizontal. Les pterraplanes sont rares et rarement vendus par ceux qui les ont construits.

Un sort de *vol* : Une autre bonne option pour de courtes distances. Avec une vitesse de déplacement de 18, le bénéficiaire d'un tel sort peut parcourir 1.800 mètres, soit près de deux kilomètres en un tour. Le sort dure un nombre de tours égal au niveau du lanceur plus 1d6, donc un lanceur de sorts de 10ème niveau peut sans problème compter traverser au moins 19,8 kilomètres de pulvre en une fois. Le sort de *vol* permet de jeter d'autres sorts en l'air, et un mage qui en mémorise plusieurs peut facilement voler pendant des heures et traverser de vastes étendues de pulvre sans atterrir. Les personnages en vol devraient toutefois garder un œil ouvert du côté des oiseaux rocs et des raies des nuages.

Objets magiques : La meilleure méthode de vol, et de loin. Le plus accessible est un *fruit de vol*; chacun peut l'utiliser et il dure 1d4 + 1 tours. D'autres moyens magiques de vol incluent des *bottes ailées*, un *balai volant*, un *tapis volant*, une *cape chauve-souris*, une *figurine enchantée* (*mouche d'ébène*), un *tapis de bienvenue* et des *ailes de vol*. Les plus recherchés de ces objets n'ont pas de limitations ; ils peuvent voler durant des jours entiers, et traverser des distances incroyables. Leur déplacement et leur endurance varient, mais il est facile de calculer le déplacement de chaque objet : si un déplacement de 18 permet de traverser 1,5 km de terrain en 10 minutes, un déplacement de 24 permettrait 2 kilomètres par tour de vol. Soyez prévenus : un personnage disposant d'un *tapis volant* ne considérera jamais plus la Mer Pulvérulente comme une barrière.

Déplacement magique ou psionique

D'autres moyens magiques incluent la lévitation personnelle, la lévitation d'une plate-forme ou d'un radeau, un sort (ou des disciplines psioniques) de voyage qui ne confèrent pas directement la capacité de voler. Les créatures lévitant ont deux options : dériver au gré des vents, ou marcher sur la surface de la pulvre. Utiliser la lévitation pour marcher à la surface de la poussière permet au personnage de voyager comme s'il traversait une plaine, en utilisant son déplacement normal. Si la lévitation est de courte durée (c.-à-d. potion ou sort), considérez qu'un être humain normal parcourt 1.200 mètres par tour. Un mage de haut niveau peut être capable de faire léviter un radeau assez grand pour contenir plusieurs personnes et le rendre permanent ; dans ce cas, il devra être muni de voiles ou poussé à la perche. Pousser un radeau à la perche n'est possible que dans une pulvre de moins de 6 mètres. Les voiles ne sont utiles que s'il y a du vent, et en ces conditions, la Mer Pulvérulente devient rapidement infranchissable par quelque moyen que ce soit. Un vaisseau poussé à la perche traverse 1,5 km sur deux heures ; si on lui ajoute une voile, cette vitesse double.

L'utilisation d'un *fruit de chute de plume*, d'un *anneau de chute de plume*, ou d'un *anneau de marche sur les ondes* permet à un personnage de marcher sur la poussière comme sur du sable durci. Ils sont tous relativement sûrs et fiables.

Quelques pouvoirs psioniques aident à traverser la pulvre aussi. La lévitation psionique fonctionne aussi bien que la lévitation magique. La discipline psychométabolique d'équilibre corporel permet à un personnage psionique de traverser la pulvre comme si elle était du sol plan et solide. D'autres pouvoirs comme porte dimensionnelle, marche dimensionnelle, voyage onirique et téléportation peuvent être utilisés pour vaincre la pulvre. Enfin, la métamorphose ou l'affinité animale peuvent permettre au personnage de se mouvoir comme une créature pulvaire ou un volatile. La seule limitation au voyage psionique sur la pulvre est l'absorption constante de points de force psioniques à laquelle le psionique est confronté.

Pulvroglisseur

Les pulvroglisseurs sont une des méthodes les plus sûres pour traverser la pulvre, mais ils sont limités. Tel un grand et robuste chariot, le pulvroglisseur a quatre roues de 7,5 mètres de diamètre. Ces roues ont un bord affûté et sont creuses en leur centre. Les esclaves glisseurs grimpent les escaliers infinis de l'intérieur des roues pour produire la force motrice nécessaire, et de grandes voiles viennent s'y ajouter quand les vents sont favorables. Un pulvroglisseur peut traverser de 9 à 12 kilomètres par jour et porter une charge de deux tonnes. Toutefois, ils ne peuvent traverser une pulvre profonde de plus de 4,5 mètres.



Rencontres sur la Mer Pulvérulente

Premièrement, déterminez si les personnages voyagent de jour ou de nuit. Au début de chaque jour ou nuit de voyage, choisissez le temps ou déterminez-le par un jet sur la table météorologique. Ils pourraient bien n'aller nulle part si le temps est mauvais.

En admettant que le temps permette de voyager, le groupe effectue alors un déplacement normal. La durée standard de voyage est de 10 heures par jour, mais les mûls et thri-kreen peuvent voyager 20 heures par jour. La section « Déplacement dans la pulvre » ci-dessus vous indiquera l'efficacité du moyen de déplacement qu'ils utiliseront.

Quand vous choisissez de mettre en scène une rencontre, rappelez-vous de vérifier si l'un des deux camps est surpris. Ceux qui surprennent auront probablement préparé une embuscade, et pourront attaquer avant même que les PJ ne les aient détectés. Si le groupe n'est pas surpris, la rencontre se produit à la limite de leur visibilité normale. Des créatures sub-pulvaires telles que les horreurs pulvérulentes ne peuvent pas être détectées tant que le groupe n'est pas au dessus d'elles.

Pulvre peu profonde : Un groupe peut rencontrer des coureurs de pulvre, des horreurs pulvérulentes (blanches, grises, brunes et noires), des vers de fond, des flotteurs, des rase-sables, des grandes chauve-souris, et des géants (zoocéphales, athasiens, des plaines et du désert) pataugeant dans la pulvre ou — si le groupe est suffisamment armé — des vortex des sables. Des personnages qui volent peuvent rencontrer des drakes aériens, des raies des nuages et quelques rocs pourraient même les repérer et les pourchasser. Certains rocs transportent un cavalier, habituellement un guerrier de haut niveau.

Un groupe pourrait aussi rencontrer des types de terrains inhabituels : bancs de boue de 50 à 500 mètres de diamètre, des îlots de rocs ou de pics longs et larges de 1,5 à 6 km (rocs arides, savane ou même forêt ; presque toutes les îles sont habitées) ; ou une plaque de pierre nue de 100 à 1.000 mètres de large. Il arrive aussi, mais beaucoup plus rarement, que la pulvre découvre une ancienne ruine.

Pulvre profonde : Un groupe pourra y rencontrer la plupart des créatures indiquées plus haut, ainsi que des wivernes et aarakocras (dans une *zone* de 30 km autour d'un pic rocheux, où vit le reste de la tribu.) À 75 km de la Vallée de Feu et de Cendres, beaucoup de rocs sont montés par un guerrier dragon (voir le Chapitre quatrième). Un terrain inhabituel inclura des îles rocheuses (similaires à celles de la pulvre peu profonde mais inhabitées) et des pics, de 3 à 360 mètres de haut, et de 10 à 2.000 mètres de diamètre. Certains pics ont des sources naturelles et une végétation broussailleuse.

Combattre dans la pulvre

La bassin de poussière est généralement un mauvais endroit pour commencer à se battre. Dans beaucoup de cas, le moindre faux pas peut plonger un personnage dans la pulvre. Une créature tombant de la sorte dans la pulvre n'en ressortira généralement pas. Si un PJ est forcé de se battre, il devrait chercher le sol solide le plus proche, et le mettre sous ses pieds avant de s'engager en mêlée avec ses attaquants.

Des personnages qui **pataugent** sont réduits au tiers de leur mouvement et ont un malus à l'initiative de +2 (si enfouis jusqu'à la poitrine ou moins) à +4 (jusqu'au menton). Des créatures sub-pulvaires telles que l'horreur pulvérulente sont capables d'attaquer un personnage pataugeant par derrière avec un +2 au toucher. Un personnage inconscient tombera sous la pulvre et commencera à étouffer sans avoir la chance de prendre la bouffée d'air nécessaire à retenir son souffle. Des personnages montés sur échasses perdent tous leurs ajustements de Dextérité à la CA et subissent un malus de +4 à l'initiative. Chaque coup porté avec succès entraîne un jet de Dextérité à -1 par point de dégât infligé pour pouvoir rester en équilibre sur les échasses. Un personnage tombant dans la pulvre commence à étouffer.

Des personnages qui **marchent** (y compris ceux qui utilisent des moyens magiques ou psioniques) combattent normalement, mais ne peuvent toujours pas voir des attaquants sous la pulvre. Un personnage qui doit se concentrer pour pouvoir maintenir sa capacité de marcher sur la pulvre commencera à couler s'il devient inconscient.

Des personnages montant des objets tels qu'un *tapis* ou un *balai volant* abandonnent leur modificateur de Dextérité à la classe d'armure et subissent un malus de +2 à l'initiative. Un jet pour toucher réussi de 4 ou plus au-dessus du chiffre nécessaire pour toucher indique que l'attaquant peut désarçonner son adversaire ; une victime qui rate son jet de



Dextérité tombe de sa monture et est plongée dans la pulvre. Si l'objet volant est grand, comme un radeau de 6 mètres lévitant, le PJ ne risque pas de tomber dans la pulvre.

Sites intéressants

La Mer Pulvérulente n'est pas la grande désolation poussiéreuse et monotone que bien des gens pensent voir. Des villages humains et nains se blottissent sur ses rives, des géants et des gith vivent sur ses îles, et des bancs de boue verdoyants parsèment sa surface. Des voyageurs expérimentés prétendent que la Mer Pulvérulente recèle autant de diversité de vie, de paysage et de cultures que toute autre région d'Athas.

Ket

Ket, le plus éloigné des villages de la Région de Tyr, est un protectorat de la cité-État de Draj. Comme sa cité-mère, Ket repose sur un banc de boue, entièrement entouré par le bassin de poussière. Une étroite chaussée longue de 1,5 km s'étend sur la pulvre autour du village et fournit le seul accès à ce dernier. La population de Ket est environ de 500.

Plusieurs maisons marchandes de Draj, dont le Consortium Dedys, maintiennent des avant-postes dans le village. Le peuple de Ket est entouré d'un banc de boue fertile, et ils y font pousser plus de nourriture qu'ils n'en consomment. Des marchands achètent le surplus et le transportent vers des endroits moins riches.

Plusieurs pics volcaniques de la Cordillère ne sont qu'à quatre ou cinq jours de voyage, et les marchands organisent parfois des expéditions pour extraire de l'obsidienne. En de rares occasion, il en est qui ne reviennent pas ; personne ne sait ce qu'il en est advenu. Une garnison de 200 soldats protège le village des attaques des géants.

La Route de Feu

S'étendant sur plus de 300 km sur la Mer Pulvérulente, la Route de Feu est une chaîne d'îles volcaniques. Beaucoup de cartographes croient que la Route de Feu représente les restes mourants de la Cordillère qui disparaît dans les bassins de poussière. D'autres soutiennent que l'archipel est nouveau et qu'il est encore en train de croître hors de la pulvre. Seul le temps le dira.

Il y a trois îles principales sur la Route de Feu et beaucoup de petits pics rocheux entourant les grandes masses de terrain. Les îles sont connues des géants sous les noms de Dhuurghaz, Avegdaar et Morghaz — Brasillard, Fulgure et Aubâtre en commun. Elles sont toutes trois presque entièrement désolées et sans vie, avec une étouffante poussière et des plaines de lave noire et fumante.

Malgré ceci, quelques impétueux habitent les îles de la Route de Feu. Un petit clan de géants zoocéphales habite Brasillard, gardant ses troupeaux sur le versant sud des collines accidentées de l'île. Plusieurs petits clans de géants du désert habitent Fulgure. Aubâtre n'est normalement pas habitée, mais il y a des rumeurs qui courent sur l'existence de ruines anciennes sur ses collines blanchies.

Brasillard et Fulgure contiennent de véritables caldeiras de lave liquide de tailles impressionnantes. Les îles sont le repaire de plusieurs drakes ignés. Occasionnellement, un drake igné s'en prend à un village de géants et les géants envoient un appel à l'aide. Un groupe de guerre de 20 à 30 individus se rassemble et piste la bête. Malgré l'incroyable férocité et la puissance des drakes ignés, il y a peu de choses sur Athas qui puisse résister à 20 géants en colère.

Peu de gens connaissent l'existence de l'archipel volcanique. Les géants de la partie nord de la Mer Pulvérulente (l'Île au Lac et les contrées plus au nord) en ont entendu parler, et les gens de Ket connaissent les îles aussi. À Draj, les îles volcaniques ne sont qu'une lointaine rumeur. De violentes éruptions le long de la Route de Feu causent parfois des pluies de cendres sur la cité.

Brasillard, la première île de la chaîne est habitée par plusieurs clans de géants zoocéphales au tempérament bouillonnant et peu sociables. Elle abrite aussi plusieurs créatures élémentaires du feu et de la terre qui verront probablement des visiteurs comme un repas facile. Fulgure est peuplée de manière fort similaire, mais les géants du désert sont si intéressés par le commerce avec l'extérieur qu'ils reçoivent souvent des visiteurs étrangers, invités ou non.

Aubâtre est une île inhabitée que les géants de la Route de Feu considèrent comme hantée. Ils refusent d'y poser le pied. L'île est en fait la plus fertile de l'archipel recouvert de cen-



dres, car ses volcans sont restés dormants depuis un certain temps. Quelques vallées cachées sur ses terres recèlent une savane dense et des forêts. Malheureusement, les géants ont raison au sujet de l'île ; elle est le repaire d'un puissant préservateur mort-vivant. La pointe la plus au sud s'élève en une falaise proéminente ; les ruines éparpillées d'une ancienne forteresse de mage y surplombent la Mer Pulvérulente.

Haakar

Préservateur humain (mort-vivant)
Niveau 17
Neutre bon

For 17	Int 20
Dex 11	Sag 12
Con 20	Cha 13

pv : 73
#AT : 1
TAC0 11
Dég. 1d8 + absorption de 2 pts de Constitution
Déplacement 24 (vol)
Résumé des psioniques : PFP 108 ; Disciplines — télépathie, clairsentience ; Sciences — lien spirituel, éjection, clairvoyance ; Dévotions — contact, aversion, crainte, excitation du ça, pression mentale, esprit combattant, sens du danger ; modes de défense — tous.

Haakar est un mort-vivant doué de volonté propre, similaire à un spectre, mais bien plus puissant. il est majoritairement insubstantiel et ne peut être touché que par des armes +2 et meilleures. Il conserve les capacités de lancement de sort qu'il avait de son vivant et les utilisera en combat. Haakar est prisonnier de l'île d'Aubâtre et ne peut la quitter. Il y a plusieurs centaines de squelettes desséchés dans les cours et les décombres des ruines ; Haakar peut en animer 6 par tour et leur ordonner de l'assister.

Haakar est un ancien mage, le maître de la société de mages à laquelle appartenait la forteresse. Lui et ses frères se sont battus contre la montée des profanateurs, mais ils furent tués dans les terribles guerres qui balayèrent Athas du temps des Anciens. La force d'esprit d'Haakar survécut à la mort de son corps et il a gardé l'ancienne forteresse jusqu'à ce jour. Une puissante magie et de dangereuses connaissance sont encore cachés dans les ruines, et Haakar s'assure que la rumeur de l'existence des ruines ne sorte pas de l'île d'Aubâtre.

Des PJ d'alignement bon pourront tenter de convaincre Haakar de les aider, ou au moins de ne pas les détruire. Haakar connaît la Vallée de Feu et de Cendres et sait qu'elle est le repaire du Dragon. Ils mettra en garde le groupe contre les conséquences d'une confrontation directe avec le Dragon.

Shault

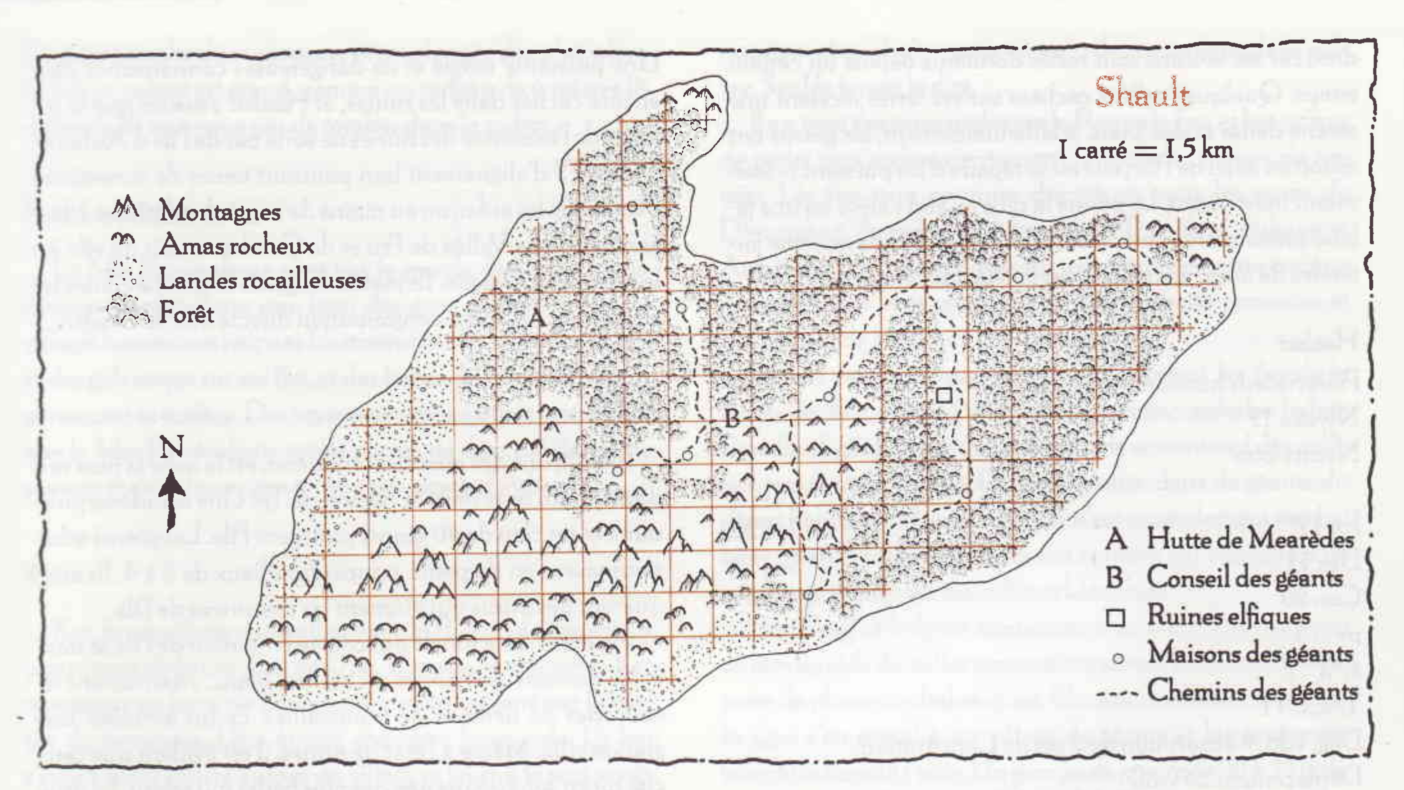
Shault, une des rares îles forestières, est la zone la plus verdoyante qui reste dans la Région de Tyr. Une druidesse puissante et un clan de 40 géants protègent l'île. Les géants athasiens vivent en de petits groupes familiaux de 2 à 4. Ils attaqueront des intrus qui abîment les ressources de l'île.

Au cœur de la jungle qui couvre l'intérieur de l'île se trouve de mystérieuses ruines en marbre blanc. Maintenant recouvertes de lierre et de broussailles, ce fut autrefois une grande ville. Même à l'état de ruines, il est évident que cette cité fut en son époque une des plus belles qui soient. La druidesse de Shault elle-même ignore qui a construit cette cité et pourquoi elle fut abandonnée.

La ville abandonnée de marbre blanc fut une des cités des derniers habitants originels, avant qu'ils ne deviennent les pillards nomades qu'ils sont de nos jours. Les géants ne sont pas curieux, et bien que le druide de l'île s'intéresse aux ruines, il n'est pas fort curieux non plus. Les ruines sont infestées de dangereux prédateurs tels que des scorpions et millepattes géants.

Les visiteurs de Shault qui se conduisent de manière respectueuse et évitent de mettre les géants en colère rencontreront vraisemblablement la druidesse. Elle leur dira qu'ils sont bienvenus et peuvent rester tant qu'ils le désirent, mais leur demandera de ne révéler à personne l'existence de Shault après leur départ.





Mearèdes

Druidesse humaine
Niveau 15
Neutre

For 7	Int 11
Dex 16	Sag 19
Con 12	Cha 16

pv : 55
CA 2 (*bracelets de défense*)
#AT : 1
TAC0 12
Dég. 1d6 + 2 (*épieu en obsidienne +3*)
Déplacement 12

Mearèdes est la gardienne de l'île de Shault. C'est une humaine de 60 ans aux traits marqués par le temps qui jouit de la santé et de la condition physique d'une femme de la moitié de son âge. Elle sait à quel point Shault est précieuse et a passé sa vie à soigner l'île. L'île se mourait lentement quand elle y est arrivée ; et elle est à présent de nouveau forte et verte. Mearèdes est une amie des géants de l'île qui sont heureux de l'aider dans ses tâches. Si quelqu'un la menace, des douzaines de géants bondiront pour la défendre. Ils l'appellent leur « petite grand-mère » et la traitent comme un membre de leur clan.

Géants (1-4) : AL NB, CA 4, VD 15, DV 15, TAC0 5, #AT 1 ; Dég. 2d8 + 14 ou rocs pour 2d10 ; DS immunisés aux psioniques, M 17.

L'Île de Cendres

Cette île volcanique fume et bout constamment. Bien qu'il n'y ait que peu d'éruptions de lave, le volcan produit d'énormes quantités de cendres qui recouvrent son cône sur plusieurs dizaines de centimètres d'épaisseur. L'île est généralement couverte d'un voile de cendres volantes qui peut s'étendre à plusieurs régions dans la direction du vent si celui-ci est modéré ou fort.

La colonne de cendres chaudes et de fumées qui s'élève du cône est visible de 60 à 75 km, si le vent le permet. Le dépôt de cendres peut s'étendre jusqu'à Draj. Il n'y a pas d'eau ni de vie sur l'Île de Cendres.



En de rares occasions, le volcan produit une masse surchauffée de gaz volcaniques, de cendres et de poussières. Ce mélange fatal recouvre l'île et chaque créature qui doit respirer doit réussir un jet de sauvegarde contre poison ou prendre 10d6 de dégâts (jet de sauvegarde pour demi-dégâts). Cette sorte d'éruption est précédée de signes avant-coureurs durant quelques jours, et un groupe alerte et rapide peut échapper à la zone.

L'Île d'Os

Un groupe de plusieurs pics rocheux émergeant de la pulvre profonde, un endroit stérile et sinistre, telle est l'Île d'Os. Chaque pic s'élève de 120 à 240 mètres au dessus de la pulvre et est à 100-1.000 mètres de son voisin le plus proche. La pulvre entre les pics fait plusieurs dizaines de mètres de profondeur. Il y a 11 pics, dont quatre sont assez grands pour avoir de la végétation sur leur sommet.

L'Île d'Os tire son nom des squelettes brisés qui reposent aux sommets des pics. Ce sont les reliefs des repas des principaux prédateurs de l'île, une grande tribu d'aarakocras. Les hommes-oiseaux sont exceptionnellement violents et forts et patrouillent dans une zone de plusieurs kilomètres sur la pulvre à la recherche d'une proie. beaucoup des squelettes de l'Île d'Os sont humains ou elfes.

La tribu des aarakocras compte 80 membres, et loge dans les plus hauts pics. Leurs cavernes naturelles et la végétation forment d'excellentes aires. Les aarakocras, une tribu exceptionnellement sauvage et dégénérée, s'en prennent à tous les voyageurs qui approchent leur refuge. On les rencontre couramment jusqu'à 45 kilomètres et ils préfèrent voyager en groupes de 6 à 12.

Les aarakocras de l'Île d'Os préfèrent attaquer par une pluie de javelots mais il leur arrive de capturer un humain ou demi-humain pour le torturer dans leurs aires. Pour ceci, les hommes-oiseaux lancent des filets lestés sur leurs victimes qui fuient. Quatre aarakocras peuvent porter un humain prisonnier du filet par les cordes qui y sont attachées. La pauvre victime subit de nombreux sévices avant d'être lancée depuis le sommet du pic.

L'île est aussi le refuge de chauves-souris carnivores grandes et géantes. Les aarakocras sont des créatures diurnes et les chauves-souris les troublent rarement.

Aarakocras : AL NM ; CA 7 ; VD 6 ; Vol 36 (C) ; DV 1 +2 ; TAC0 18 ; #AT 2 ; Dég. 1d3/1d3 ou 2d4 (arme) ; AS plonger avec javelots avec +4 au toucher et dégâts doublés ; M 13

Chauve-souris grande (géante) : AL N ; CA 8 ; VD 3 ; Vol 18 (C) ; DV 1-4 pv (1) ; TAC0 20 (19) ; #AT 1 ; Dég. 1d2 (1d4) ; M 7

Les Montagnes du Soleil

Au centre de la Mer Pulvérulente s'élèvent les Montagnes du Soleil qui meurent lentement. Les fortes tempêtes de la pulvre profonde les ont érodées durant des milliers d'années, et chaque jour un peu plus de leur substance est abandonnée à la chaleur du soleil et au froid de la nuit, pour être emporté par les vents incessants. L'échelle de ces changement est audelà de la compréhension humaine, seuls quelques centimètres de terre et de roc disparaissent sur la vie d'un homme.

Les Montagnes du Soleil sont très vieilles et ne possèdent plus depuis longtemps de pics acérés ou de pentes raides comme des montagnes plus jeunes telles que la Cordillère. Le roc le plus doux a été emporté depuis longtemps et seul subsistent les dômes de granit qui constituaient le cœur de la montagne. Les pics individuels font de 60 à 900 mètres de haut et sont souvent séparés par de larges bandes de pulvre. Les montagnes mesurent entre 1,5 et 15 mètres de large, et se trouve de 1,5 à 12 mètres de leurs voisines. Depuis les plus hauts pics du centre, il est à peine possible d'apercevoir la tempête de cendres qui entoure la Vallée de Feu et de Cendres.

Il y a peu de sources d'eau dans les montagnes et encore moins de régions vertes. Quelques unes des plus vieilles portent quelques hectares de savane le long de leurs bords battus par le vent. La plupart sont stériles. Chaque pic compte 25 % de chances de comporter une source ou un lac souterrain. La moitié des pics comportant une source d'eau portent de la végétation.

La faune des Montagnes du Soleil est inhabituelle. Les milliers d'années d'isolation par rapport aux terres du continent ont tout éliminé sauf quelques espèces plus résistantes. Ces pics qui portent la vie sont le refuge de puissants volatiles tels que les wivernes, dragonnelles et rocs. Quelques chèvres et erdlus survivent sur certains des pics les plus grands.



Les prédateurs dominants sont une variété sauvage d'araignées énormes, géantes et éclipsantes.

Des groupes éparpillés d'êtres intelligents habitent les Montagnes du Soleil. Quelques petits clans d'aarakocras vivent dans les plus hauts pics, et les tribus souterraines et dégénérées d'hej-kins gardent la plupart des réserves d'eau cachées. Étonnamment, quelques nains sauvages habitent aussi les montagnes. Les nains et les hej-kins sont les derniers restes des grandes populations qui ont émigré vers ces contrées avant que la Mer Pulvérulente ne devienne infranchissable. Réduits à une tribu dégénérée et cannibale de 100 individus, ces nains sont de terribles sauvages qui mènent une guerre constante contre les araignées et les hej-kins. Il est inutile de dire que les nains ne s'en sortent pas très bien. Le fait même qu'ils réussissent à survivre n'est qu'un testament de leur âpreté naturelle.

Les hej-kins et les araignées attaquent tout ce qui est assez imprudent pour se trouver sur leur chemin. Les nains, regrettablement, ne sont pas fort différents. Ils n'ont jamais rien connu d'autre qu'un monde plein d'ennemis. Toutefois, un PJ nain pourrait parvenir à ce que les nains daignent lui parler avant de le tuer. Les nains des Montagnes du Soleil sont des sauvages ignorants, mais ils perpétuent une quantité de légendes orales inhabituelles au sujet du temps d'avant le Dragon. Malheureusement, ils sont absolument persuadés que le reste du monde est constitué de pulvre inhabitable.

Nains sauvages (1-8) : AL N ; CA 9 (peaux) ; VD 6 ; DV 1 +3 ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég. suivant armes +2 ; DS jet de sauvegarde à +4 contre poison et magie ; M 10.

Armés de frondes, gourdins de pierre, lance en os.

Araignée gigantesque : AL N ; CA 6 ; VD 18 ; DV 2 +2 ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég. 1d6 + poison ; AS bond et surprise ; M 8.

Araignée géante : AL CM ; CA 4 ; VD 3 ; Toile 12 ; DV 4 +4 ; #AT 1 ; Dég. 1d8 + poison ; M 13.

Hej-kin : AL NM ; CA 10 ; VD6, éclipse 3 ; DV 2 ; TAC0 19 ; #AT2 ; Dég. 1d4/1d4 ; AS surprise à -2 ; M 10.

L'Île Noire

L'Île Noire, un endroit connu seulement de quelques voyageurs de la pulvre profonde, est un endroit austère avec des pics escarpés de basalte noir. Elle s'élève presque verticalement de la poussière environnante, entourée par des cimes de 150 à 300 mètres. La surface supérieure de cette île éloignée et isolée est couverte d'une jungle épaisse et impénétrable. La forêt n'est pas visible depuis la surface de la pulvre en dessous.

La jungle est emplie de plantes mortelles de toutes sortes. Des lianes strangulantes, des tubéreuses léthifères, des florèges tueuses et des filicales rorifères prolifèrent ici en quantité impressionnante. L'émergence des plantes carnivores a limité la population animale à quelques variétés d'insectes et d'oiseaux.

Le centre de l'Île Noire cache un profond et calme lac d'eau noire. Large d'un peu plus d'un kilomètre, le lac doit être nourri par une source souterraine. Quelques rus serpentent vers la jungle et s'écoulent le long des pics. L'eau possède un sombre et puissant enchantement. Une fois qu'une personne a bu de l'eau du lac, toute autre eau devient un poison mortel pour elle (jet de sauvegarde/poison ou 5d6 de dégâts).

Le long des rives du lac se dresse un étonnant palais d'os et d'ivoire aux nombreux recoins. Des golems silencieux d'obsidienne le gardent éternellement. Cette île fut autrefois la retraite d'un puissant mage ou psioniste qui a disparu sur un autre monde et n'est jamais revenu jusqu'à sa forteresse secrète. Le Dragon a fouillé l'île minutieusement, et a découvert sa jungle et les propriétés de son lac. Le Dragon les garde intacts comme appâts pour des voyageurs de la pulvre profonde peu prudents.

L'Archipel de Pulvre

L'Archipel de Pulvre est une inhabituelle région de pulvre peu profonde et de bancs de boue d'environ 270 km par 150. Certains pensent qu'il s'agit des restes de la fabuleuse mer d'eau qui s'étendait autrefois sur les terres aujourd'hui couvertes de pulvre. Que ceci soit vrai ou non, il est évident qu'une des plus grandes sources d'eau persistant encore se trouve enterrée sous quelques mètres de poussière et de boue.

La pulvre entourant les grands bancs de boue de cette région est peu profonde, et va de 1,2 à 9 mètres. Les bancs de boue sont passables mais leurs régions centrales sont trop

humides pour qu'une croûte puisse se former. La boue du centre des bancs atteint 9 mètres de profondeur et les voyageurs essayant d'y patauger s'exposent à un sort tragique.

La flore et la faune de l'Archipel de Pulvre sont les mêmes que celles des bancs de boue et de la pulvre peu profonde ailleurs. Les bancs de boue sont infestés de klouzds, chauves-souris carnivores et wivernes. La pulvre peu profonde est peuplée d'horreurs pulvérulentes, flotteurs et rase-sables. Les rares îles solides de cette région sont peuplées de géants des plaines.

Le trait remarquable le plus étonnant de l'Archipel de Pulvre est le nombre de villages qu'il abrite. Les humains, nains et géants y sont les peuples les plus représentés. Les représentants de ces différentes races tendent à coopérer plutôt que de combattre pour les ressources de l'archipel. Le commerce entre les villages n'est pas simplement courant, c'est un mode de vie pour des centaines de gens.

La vie dans l'Archipel de Pulvre est dure, mais elle est aussi libre. Ses habitants sont hors d'atteinte des rois-sorciers et ne pratiquent pas l'esclavage. Occasionnellement, des tribus de malfaiteurs de la Région de Tyr ou des marchands d'esclaves tentent une expédition vers l'archipel. Mais les guerriers humains et nains opposent une farouche résistance jusqu'à ce qu'un nombre suffisant de géants soit mobilisé pour mettre fin à toute opposition.

Bien que les habitants de l'archipel résistent et évitent le contact avec les rois-sorciers, ils accueillent les marchands à bras ouverts. Quelques petites maisons de Balic envoient occasionnellement des caravanes vers l'Archipel de Pulvre pour échanger de la nourriture, du bois, du chanvre et des cheveux de géants. En échange, ils apportent des os et peaux de mekillot, du miel de kank, et des produits finis que les insulaires ne pourraient pas produire eux-mêmes. Les habitants de l'archipel sont connus pour s'étendre loin dans les régions sud et est de Tyr, mais aucune des sept cités ne sait quels endroits ils peuvent visiter dans ces régions de la Mer Pulvérulente.

Les **humains** de l'Archipel de Pulvre sont la plus nombreuse des races. Ils forment des villages de fermiers, qui fabriquent et vendent des pulvroglisseurs, et des tribus chasseresses. Ces tribus ont domestiqué les pterrax et les utilisent comme montures, volant loin dans la pulvre, à la recherche d'une proie. Les communautés humaines des pulvroglisseurs sont semblables à des gitans, allant d'un endroit à l'autre dans leurs navires. Certains ont été aussi loin que Balic ou Ledopolus Sud. Les tribus développent occasionnellement de graves rivalités qui se terminent parfois en rixes.

Les **nains** sont généralement commerçants. Ils ont élevé la construction de pulvroglisseurs au rang d'art, et leurs vaisseaux sont parmi les plus solides et les plus grands qui soient. Quand l'archipel devient infranchissable, ils se réunissent en grands clans de 4 à 6 glisseurs, les immobilisent au sol, et s'installent pour effectuer des réparations et cultiver un peu le sol.

Les **géants** sont parmi les plus amicaux et compréhensifs qui soient. Ils préfèrent habiter les plus grandes îles couvertes de plaines et élever du bétail, mais il en est beaucoup qui offrent leurs services pour traverser la pulvre et porter des marchandises, aux commerçants de l'archipel. De fréquentes négociations avec les nains et les humains les mènent à considérer ces races d'une manière particulièrement amicale, attendu que ce petit peuple semble toujours si gentil et si poli.

Un grand nombre de pillards gith habitent les rives de cette région mais ils ne traversent que rarement la pulvre pour mener à bien leurs raids. Les hordes de coureurs de pulvre qui infestent la région sont plus dangereuses. Bien qu'aucun village n'ait de mémoire d'homme été attaqué par les gith, cette minable vermine peut s'en prendre à des pulvroglisseurs solitaires et à de petits groupes de voyageurs.

Tous les habitants de l'Archipel de Pulvre tiennent les clercs et druides en haute estime. Chaque village est mené par un archiprêtre qui est habituellement en bons termes avec les druides environnants. Les mages de toutes sortes sont considérés comme des profanateurs et éloignés aussi vite que possible.

Monteur de pterrax humain (1-6) : AL variable ; CA 7 armure de cuir cloutée ; VD 12 ; monté vol 12 (C) ; guerrier niveau 2-5 (d4 + 1) ; TAC0 variable ; #AT variable ; Dég. suivant armes ; M 13. Habituellement armé d'arcs courts, de lances, filets, et flèches empoisonnées.

Pterrax : AL N ; CA 7 ; VD 12, vol 12 (C) ; DV 5 ; TAC0 15 ; #AT 3 ; Dég. 1d8/1d8/2d6 ; AS psioniques ; M 10. La classe de manœuvrabilité passe à C quand ils sont montés.



0 45
kilomètres

Le Lac Mourant

Vaas

Darna

Muln

Mald

L'Archipel de Pulvre

● Village
Campement des géants
Campement des nains
Piste des géants
Piste des humains

N



Commerçants nains (5-20) : AL variable ; CA 6 (cuirasse) ; VD 6 ; DV I ; TAC0 19 ;#AT 1 ; Dég. suivant arme +2 ; DS +4 aux jets de sauvegarde contre poison et magie ; M 13. Accompagnent les pulvroglisseurs

Géants des plaines (1-6) : AL CB ; CA 5 ; VD 15 ; DV 16 ; TAC0 5 ; #AT 1 ; Dég. 2d8 +14 ; AS lancer des rochers pour 2-20 ; DS immunisé aux psioniques ; M 15.

Coureurs de pulvre (5-30) : AL CM ; CA 7 ; VD 48 ; DV 2 ; TAC0 19 ; #AT 3 ; Dég. 1d3/1d3/1d6 ; AS psioniques ; M 9.

Le Lac Mourant

Autrefois la plus grande étendue d'eau connue dans la Région de Tyr, le Lac Mourant fait plus de 35 km de long et 7,5 de large. Ses dimensions sont sujettes à caution, car l'eau est entourée de boue pulvaire constituée en grande partie d'eau mais ressemble à un banc de boue. La bordure de boue pulvaire du lac est aussi mortelle que la pulvre ou l'eau pour l'imbécile qui y mettrait le pied.

De longues périodes de temps extrêmement chaud sèchent le lac, rapprochant de plus en plus la bordure boueuse du centre. Finalement, l'eau disparaît totalement, donnant l'impression que le lac s'est évanoui — bien qu'il y ait encore des kilomètres de boue pulvaire au centre du banc de boue. De vieux voyageurs prétendent que les périodes où l'eau est visible sont de plus en plus rares au fil du temps. Un jour, le lac pourrait disparaître pour ne plus revenir.

Le banc de boue entourant le Lac Mourant est un des plus grands et des plus fertiles qui soient. Quelques parties sont assez résistantes pour supporter des villages et de véritables champs sur leur plaque durcie. De dangereux prédateurs que l'on ne rencontre habituellement pas sur les bancs de boue habitent le Lac Mourant : dont des gaj, idéophages et cha'thrangs. Les natifs du Lac Mourant sont familiarisés avec les dangers de la boue pulvaire et évitent de se laisser tenter par l'étendue d'eau.

Certains voyageurs prétendent que le Lac Mourant est le seul refuge restant possible pour les drakes aqueux. Si ces créatures monstrueuses peuvent survivre à ses eaux pulvaires, elles peuvent hiberner des mois quand l'eau se retire. Mais comme un voyage jusqu'au bord de l'eau est presque impossible, l'existence des drakes aqueux reste à prouver.

Le Lac Mourant est sous la protection du Vieux, un druide. Les profanateurs qui s'aventurent ici le rencontreront qu'ils le veuillent ou non.

Le Vieux

Druide humain
Niveau 18
Neutre (bon)

For 9	Int 13
Dex 17	Sag 20
Con 15	Cha 15

pv 83
CA : 1 (*anneau de protection +3*)
#AT 1
TAC0 10
Dég. 1d8 +2 (*épée longue en bois +4*)
Déplacement 12

Le Vieux est un des plus puissants druides de la Région de Tyr. Né il y a près de 100 ans dans un village de paysans d'une cité-État éloignée, il a quitté le monde civilisé pour étudier la nature. Il est finalement arrivé sur l'Archipel de Pulvre et le druide précédent lui en a confié la garde. Il a gardé le fragile archipel pendant près de 70 ans des déprédations des créatures intelligentes et les ruines hors de l'atteinte des pillards. Un jour viendra où le Vieux abandonnera son poste et confiera à un autre le soin de continuer son combat sans fin.

Le Vieux connaît la Vallée de Feu et de Cendres, et y a séjourné lors d'un de ses voyages. Il conseille de ne pas s'y rendre, et surtout d'éviter le sanctuaire du Dragon au centre de la cité. Mais il pourrait confier ses connaissances à un groupe qui l'aiderait. Il pourrait leur demander de détruire une bande de géants renégats qui détruisent un village ou simplement d'aider des paysans à établir leurs cultures.

Si le groupe remplit sa part de marché, le Vieux leur parlera de la grande tempête de cendres, de l'anneau de feu et de la porte maudite qui sont décrits dans les chapitres deux et trois. Ils peut leur confier une note qui servira de sauf-conduit parmi les hommes des clans bizarres menés par le guerrier Aristès (voir la fin du Chapitre second).



Tarelon

Tarelon, une ville légendaire de la pulvre repose sur un plateau enfoui dont la pierre nue se dévoile parfois. Les vents qui parcourent cette région de la Mer Pulvérulente créent une région frontalière mouvante de pulvre peu profonde. La zone exacte que la pulvre laisse voir semble changer chaque jour, et des voyageurs qui ont trouvé Tarelon affirment ne pas pouvoir la retrouver une seconde fois.

Tarelon semble avoir été une grande ville, mais pas aussi grande que Vacillante ou Bodach. Comme Fort-de-l'Arche, beaucoup de ses bâtiments sont en permanence recouverts par la pulvre et une partie en est occasionnellement visible. Un grand temple antique se dresse au centre de la ville en ruines, et est orné de nombreux symboles puissants et mystiques. Il fut autrefois dédié aux forces du Plan Élémentaire de la Terre.

Malgré son apparence et sa réputation de cité hantée, Tarelon est habitée. Les ruines cachent une petite tribu-esclave, les Pillards de la Pulvre. La Mer Pulvérulente est leur principale protection — et leur pire ennemi. Bien qu'aucun esclavagiste ou garde des rois-sorciers ne trouvera jamais la tribu au milieu de la Mer Pulvérulente, la désolation de leur cité met leurs ressources et leur ingéniosité à rude épreuve. Ils n'arrivent qu'à faire pousser de maigres cultures, et doivent compter sur le commerce et les pillages pour assurer leur subsistance.

Les Pillards de la Pulvre, environ 100 esclaves de toutes races, sont menés par un clerc de la terre, Kélestès, qui rêve de voir l'ancien temple ramené à son ancienne grandeur. Les visiteurs de Tarelon trouveront que les esclaves sont friands de marchandises à troquer, mais sont aussi d'impétueux zouaves qui attaquent leurs ennemis dans le labyrinthe de murs croulants et de bâtiments enfouis. Les Pillards connaissent les ruines parfaitement, et ont construit de nombreux passages et tunnels secrets d'un bâtiment enfoui à l'autre. C'est une retraite très facile à défendre que la leur.

En échange de nourriture, les Pillards pratiquent l'artisanat et offrent leurs services comme gardes et éclaireurs. Ils refuseront de travailler pour un marchand qui emploie des esclaves. Une autre de leurs sources de revenus provient des anciens trésors qu'ils trouvent dans les ruines de Tarelon. Ils entassent les armures d'acier et les armes et les échangent contre des mois de nourriture. Des aventuriers espérant fouiller les ruines pour se remplir les poches se rendront rapidement compte de l'importance que la tribu accorde à cette ressource de leur cité ; ils considèrent un peu le fait de fouiller leurs ruines comme celui de piétiner leurs cultures.

Chapitre second : La Vallée de Feu et de Cendres

« Au cœur de la Mer Pulvérulente souffle une tempête sans fin, un bruyant démon de poussière et de vent qui hurle sa rage pour l'éternité sur ces terres inconnues. Elle est l'enfant du Soleil Sombre, une chose sauvage et affamée qui consommera un jour tout Athas. C'est l'Ouragan de Cendres. »

— D'après un vieux conte elfique

Moins d'une douzaine de voyageurs ont pu observer la Vallée de Feu et de Cendres et revenir raconter leur histoire. Enterrée sous un étouffant nuage de poussière et de pulvre, la vallée est le royaume du Dragon. Des vents infernaux, assez puissants pour écorcher vif un voyageur, ravagent ces terres nues. La chaleur y est incroyable, et s'accumule sous les interminables nuages de poussière. Le soleil n'y est jamais plus qu'un féroce œil rouge dans la brume brune qui recouvre le ciel, et les nuits y sont d'un noir impénétrable.

Les frontières de la Vallée de Feu et de Cendres se déplacent chaque jour au gré des vents. L'Anneau de Feu, une vaste mer de lave liquide au cœur de la vallée, entoure la ville maudite. La terrible chaleur et les lueurs infernales du roc peuvent être ressenties jusqu'à 35 km. La chaleur de l'Anneau de Feu alimente l'Ouragan de Cendres qui fait rage sur la vallée.

Les terres extérieures de la vallée sont pour la plupart inhabitées — peu de créatures peuvent supporter un tel climat. Ceux qui peuvent survivre à un tel environnement sont, sans exception aucune, des monstres extrêmement puissants. Il est probable que le Dragon entretienne une population de créatures mortelles pour décourager d'éventuels voyageurs.

Des personnages approchant la Mer Pulvérulente doivent d'abord trouver l'Ouragan de Cendres. Une fois qu'ils ont vaincu ses poussiéreuses défenses, ils se retrouvent confrontés à 45 km des terres les plus arides de ce monde brûlant : l'Anneau de Feu. Pire encore, l'Anneau oppose une barrière psionique et magique aux déplacements éthérés, à la marche dimensionnelle et aux personnages en phase. Personne ne peut traverser l'Anneau de Feu par de tels moyens.

Seuls les aventuriers les plus puissants et les plus débrouillards peuvent traverser l'Anneau de Feu et entrer dans la Cité Maudite. Le Dragon lui-même veille sur la Vallée de Feu et de Cendres. Que les intrus soient prévenus.

L'Ouragan de Cendres

L'Ouragan de Cendres est éternellement suspendu, tel un voile de poussière, sur la Mer Pulvérulente. Il fait près de 270 km de diamètre et s'élève à 15 km dans le ciel. Par un jour clair (une chose rare sur la Mer Pulvérulente) il peut être vu à plus de 300 km. La tempête apparaît comme un mur de poussière qui s'étend hors de vue des deux côtés et haut dans le ciel.

L'Ouragan a une alarmante propension à s'étendre ou se rétrécir soudainement au gré des vents. De légers changements peuvent étendre le voile de poussières sur plusieurs kilomètres en quelques instants. Toute personne se trouvant à moins de 7,5 km pourrait être prise par une montée soudaine des vents.

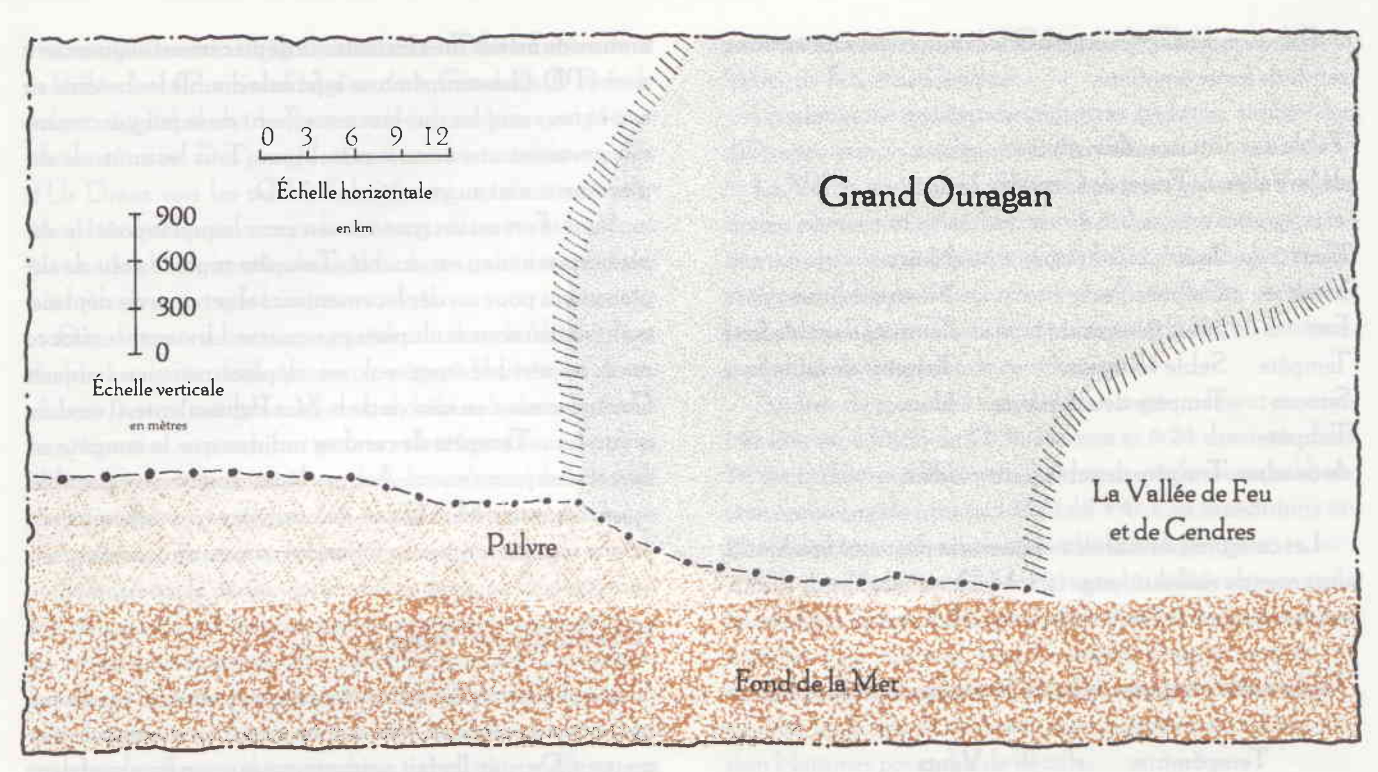
Au cœur de l'Ouragan de Cendres, la vitesse des vents atteint 150 km/h. Des perturbations soudaines peuvent créer des rafales du double de cette vitesse. Voler dans ces conditions est impossible, sauf pour les plus puissantes des créatures — le volatile doit au minimum être de taille É ou plus grande, et avoir un déplacement en vol de 30 ou plus. Même des volatiles de cette taille et de cette puissance savent qu'une rafale plus forte peut à tout instant les balayer comme un fétu de paille.

La visibilité tombe à 5 mètres, on entend presque plus rien en raison des vents incessants et toute créature respirant est sujette à la Mort Grise à moins qu'elle ne se protège les voies respiratoires de l'étouffante poussière. Pire encore, cette poussière abrasive blesse les créatures pour une quantité de points de dégâts égale à leur classe d'armure -4 à chaque tour. Les ajustements magiques et de Dextérité à la CA ne sont pas retenus dans ce calcul.

Exemple : Un humain sans armure (CA 10) prend 6 points de dégâts par tour. Un thri-kreen (AC 5) n'en prend que 1 par tour. Un nain en cuirasse de mekillot (CA 6) subira 2 points de dégâts par tour.

Les nuages de poussières génèrent aussi des barrages d'éclairs. Des réseaux d'éclairs dansent dans la poussière, qui teinte leur lumière d'un rouge vif. Des créatures volantes peuvent être menacées par un éclair. Les dégâts sont de 10d6, mais un jet de sauvegarde contre mort magique réussi signifie que l'éclair a été totalement évité. Les créatures au





sol sont moins concernées, bien qu'un jet de sauvegarde réussi signifiera pour elles des demi-dégâts plutôt qu'aucun.

L'Ouragan de Cendres ne s'étend que sur 15 km vers l'intérieur de la vallée, c'est a dire jusqu'à l'extrémité de la couche de pulvre. Aux frontières extérieures de la tempête, la pulvre fait 600 mètres de profondeur, mais sous la tempête, cette épaisseur diminue de plus en plus vers le centre. Après 15 km vers le centre, il n'y a plus de pulvre et on repose sur du roc nu. En cet endroit, la tempête forme un dôme creux de vents. Une fois arrivé sous ce dôme, le voyage devient beaucoup plus facile.

Sous la tempête

Sur le roc nu de la vallée, l'Ouragan de Cendres s'élève au-dessus du sol à près de 1,5 km. Dans cette bulle de calme relatif, les vents n'atteignent jamais plus de 105-120 km/h et les éclairs frappent beaucoup moins souvent. Le vol y est généralement possible, quoi que fort dangereux. La Mort Grise et l'abrasion n'ont plus cours dans cette zone.

La Vallée de Feu et de Cendres n'est toutefois pas sans danger. La chaleur de l'Anneau de Feu, piégée sous la tempête, intensifie fortement celle du jour. Ceci se répercute dans les tables météorologiques da la Vallée. De puissantes créatures parcourent les collines calcinées et les plaines fumantes à la recherche de proies. Enfin, le plafond de l'Ouragan de Cendres perce parfois pour étendre sur le sol un typhon ou un cyclone de poussière. Ces cyclones font 1d8 +1 km de diamètre et les conditions qu'on y rencontre sont identiques à celles de l'Ouragan de Cendres. Ils se forment et montent en 2d10 minutes. Ils se déplacent à une vitesse au sol de 2d20, dans une direction aléatoire.

La Vallée est une chose terrible à voir. Son sol est un enchevêtrement irrégulier de poussières et de roc. De furieux vents poussent des nuages de cendres brûlantes et de pulvre dans d'immense canyons. De grandes colonnes de cendres tombent de la tempête qui étend son voile rouge sur le ciel, et s'étendent lentement sur le sol, détruisant tout sur leur chemin. Des lueurs d'éclairs écarlates apparaissent constamment. De jour, cette scène désolée apparaît sous une lumière teintée de rouge par le voile du ciel et troublée par la chaleur. De nuit, seuls les éclairs et les lueurs de l'Anneau de Feu sont visibles.



Peu de mortels peuvent observer un tel territoire sans ressentir de fortes émotions.

Table des distances de visibilité de la Vallée de Feu et de Cendres

Vent	Jour	Nuit
Modéré	Crépuscule	Nuit sans lune
Fort	Nuit, 2 lunes	Tempête de sable forte
Tempête	Sable voltigeant	Tempête de sable forte
Sirocco	Tempête de sable forte	Idem
Tempête de cendres	Tempête de sable forte	Idem

Les catégories de visibilité ci-dessus se réfèrent à la table 62, distances de visibilité (page 129, *MdJ*) et aux tables de distances de visibilité de DARK SUN (page 84, *Livret de Règles*).

Table météorologique de la Vallée de Feu et de Cendres

	Température		Vents	
2d6	Jour	Nuit	Jour	Nuit
2	Tiède	Frais	Modéré	Léger
3	Tiède	Frais	Modéré	Modéré
4	Chaud	Tiède	Fort	Modéré
5	Chaud	Tiède	Fort	Fort
6	Très chaud	Tiède	Tempête	Fort
7	Très chaud	Chaud	Tempête	Fort
8	Très chaud	Chaud	Tempête	Tempête
9	Fournaise	Chaud	Sirocco	Tempête
10	Fournaise	Très chaud	Sirocco	Tempête
11	Infernale	Très chaud	Tempête de cendres	Sirocco
12	Infernale	Fournaise	Tempête de cendres	Tempête de cendres

Température : Un temps **frais** diminue de moitié les besoins en eau. Une température **très chaude** les augmente de 50 % de plus que la normale. Une température de **fournaise** double les besoins en eau et tous les personnages portant une armure souffrent de la fatigue comme s'ils portaient une armure de métal. Tous les coûts de déplacement augmentent de +1 PD. Une température **infernale** double les besoins en eau et tous sauf les thri-kreen souffrent de la fatigue comme s'ils portaient une armure métallique. Tous les coûts de déplacement sont augmentés de +2 PD.

Vent : **Fort** est un type de vent pour lequel le coût du déplacement aérien est doublé. **Tempête** triple le coût de déplacement pour un déplacement au sol ; et ceux de déplacement aérien sont multipliés par quatre. Un vent de **sirocco** rend impossible tout vol ou déplacement en surface. Contrairement au sirocco de la Mer Pulvérulente, il ne dure qu'un jour. **Tempête de cendres** indique que la tempête est descendue jusqu'au sol. Aucun déplacement n'est possible, et les risques de Mort Grise, d'abrasion et ceux afférents aux éclairs sont présents pour toutes les personnes exposées.

Se battre dans la Vallée

Le sol de la Vallée est sombre de jour, mais les personnages peuvent voir aussi loin que les conditions météo le permettent. De nuit, il y fait noir comme dans un four, sauf dans quelques zones autour de l'Anneau de Feu. Le combat de nuit se fait en conditions d'obscurité totale mais ceci ne gênera pas des personnages doués d'infravision. (voir la section combat, page 98 du *MdJ*).

Des vents de tempête ou plus forts augmentent les portées de toutes les armes de jet de 1 — portée courte devient moyenne, moyenne devient longue. Le tir à longue portée devient impossible. Le sirocco et la tempête de cendres donnent un malus de +2 à l'initiative aux personnages non habitués à combattre dans de telles conditions.

Résidents de la Vallée

Malgré l'extrême hostilité de la Vallée, quelques créatures y vivent, et surtout le Roi Dragon. Le Dragon passe près de la moitié de son temps dans l'Anneau de Feu, dans les murs d'Ur Draxa ; le reste du temps, il survole les déserts et les plateaux du monde extérieur. Dans la Vallée, il patrouille occasionnellement les terres extérieures pour chasser des Ka'ardani (les habitants de ces terres) ou détruire un monstre dangereux avant qu'il ne constitue une menace.



Les serviteurs du Dragon maintiennent aussi l'ordre dans la Vallée. Les Guerriers Dragons de la Citadelle de Fer survolent régulièrement les terres extérieures, pour empêcher toute intrusion. Des groupes d'esclaves sont parfois envoyés d'Ur Draxa vers les mines d'obsidienne ou d'autres minéraux. Les quelques criminels et la racaille qui ne sont pas tués sur le champ sont exilés sur ces terres pour devenir bannis — un sort pire que la mort.

De puissants monstres se promènent dans la Vallée, dont des drakes ignés, drake pierreux, mégapèdes, bêtes de cauchemar, so-uts, araignées de cristal, béhirs, bulettes, rémorhaz, wivernes, et quelques géants et braxats. Dans certains cas, seuls un ou deux membres de l'espèce vivent dans la Vallée ; il semble plausible que le Dragon maintienne quelques monstres dangereux sur cette région.

Même avec le dénuement total ou presque de végétation et d'eau quelques créatures sociables réussissent à maintenir de maigres cultures en des endroits favorisés. Les géants, braxats et bannis se réunissent en tribus nomades qui cultivent soigneusement autant de terrain qu'ils le peuvent. Il est insensé de vivre au même endroit si, malgré vos efforts, vos cultures seront de toutes façons détruites. Les combats pour l'eau et les vivres sont terribles.

Rencontres dans la Vallée

La Vallée de Feu et de Cendres est extrêmement hostile, tant par son climat que par ses habitants. Tout chasseur non- ou semi-intelligent attaquera presque à coup sûr à vue tout ce qui ressemble à une proie possible, poussé par la faim. Les sujets du Roi Dragon qui s'aventurent occasionnellement dans la Vallée, comme les Guerriers Dragons ou les expéditions d'esclaves, ont pour ordre de capturer toutes les créatures intelligentes qu'ils rencontreront. Les quelques créatures de la vallée qui vivent en dehors des lois du Dragon (braxats, géants, pterrans et bannis) sont pourchassés par des prédateurs naturels ainsi que par les expéditions du Roi Dragon. Ils considèrent habituellement un étranger comme un ennemi ou un repas.

L'excursion du groupe sur le sol de la Vallée devrait être dangereuse et mémorable. Cet endroit abrite des monstres mortels et les joueurs devraient avoir peur d'emmener leurs personnages au travers de l'Ouragan de Cendres et dans la Vallée de Feu et de Cendres.

Quelques rencontres de monstres typiques suivant les différents terrains sont proposées ci-dessous.

La Vallée en général : Un groupe peut y rencontrer des drakes pierreux et ignés, braxats, chelithes, cha'thrangs, tembos, so-uts, wivernes, géants zoocéphales, idéophages, kirres, araignées éclipsantes, scorpions géants, vrillettes, ou même (pour un groupe avec une forte puissance de feu, ou extrêmement mobile) une bête de cauchemar.

Au lieu de monstres (ou en plus), le groupe peut rencontrer une expédition de 11-30 esclaves et 6-24 draxiens, dont 1-6 sont arkhontes. Ils sont menés par un profanateur, arkhonte ou psioniste de niveau 5-12 (1d8 +4). Ces expéditions essaient de capturer les intrus pour les interroger.

Un groupe de bannis pourrait attaquer les visiteurs pour leurs armes ou leur nourriture, ou les inviter à leur forteresse actuelle pour discuter. Des Guerriers Dragon montés sur des rocs pourraient aussi essayer de capturer ou tuer le groupe. Voir les fiches de monstres de ce supplément, sous la section Hommes pour plus de détails.

Terres fumantes, plaines salées : La plupart des monstres ci-dessus, plus des gaj, scarabées trancheurs, ankhegs et (sur les terres fumantes) abeille lignifiques.

Plaines de lave : La plupart des monstres précités, plus des basilics et même un mégapède (seulement pour les groupes fortement armés).

Montagnes, amas rocheux : Ici, les personnages pourraient rencontrer un drake aérien ou une araignée de cristal, et le plupart des monstres repris plus haut. Ils pourraient rencontrer un groupe de 1-10 pterrans, toujours avec leurs montures pterrax. Dans un village, 11-30 pterrans supplémentaires pourraient être rencontrés. Les pterrans attaqueront probablement le groupe, si du moins ils ont l'avantage du nombre.

Terrains de la Vallée

La Vallée de Feu et de Cendres est la plus sinistre, la plus désolée, et la plus dangereuse région de ce monde brûlant. Parfois, il semble que les plaines fumantes et les collines tourmentées de cette région désolée appartiennent à un tout



autre monde. La surface de la Vallée est faite de roc noir et brisé, de vents hurlants et de chaleur étouffante.

Ceux qui voyagent dans cet enfer trouvent beaucoup de régions des terres extérieures familières. De grandes zones du sol de la Vallée sont composées d'amas rocheux, de champs d'éboulis et de plaines salées. Il y a même de basses chaînes de montagnes. Mais il y a beaucoup de surprises qui attendent le voyageur imprudent. De nouveaux terrains comme les forêts mortes, les terres fumantes et les plaines de lave les attendent.

Forêt morte

Les forêts mortes, qui furent autrefois de verdoyantes jungles, furent détruites par le vent et les chutes de cendres sur la Vallée. Ces terres sont une des dernières preuves que la Vallée ne fut pas toujours le désert aride qu'elle est maintenant. Ces forêts sont constituées de troncs gris décharnés et d'arbres morts de toutes les espèces. Chaque année, il en tombe d'autres sous les coups répétés de l'Ouragan de Cendres. La moitié des arbres encore présents dans les forêts de cette région sont à l'état de squelettes blanchis.

Le sol des forêts est traître, car plusieurs centimètres ou décimètres de cendres âcres le recouvrent. Du terreau doux se trouve sous la cendre. Il cache parfois des branches pointues ou des trous assez grands dans lesquels un voyageur pourrait facilement se blesser.

Les forêts mortes, malgré leur nom, sont les terres extérieures les plus peuplées. Les arbres ne repousseront plus jamais, mais de petites et fortes broussailles poussent au travers des cendres en de nombreux endroits, nourries par de minuscules sources sous le terreau et l'humus des arbres mourants. Cette abondance relative de nourriture et d'eau rend les forêts mortes dangereuses car de puissants prédateurs peuvent y survivre.

La plupart des forêts mortes abritent une vie normale, comme des insectes, rongeurs et herbivores. Beaucoup de petits carnivores ont péri en raison de la compétition, laissant les wivernes et so-uts comme prédateurs dominants. Les créatures intelligentes évitent habituellement les forêts mortes en raison du nombre de créatures dangereuses, mais les bannis et les géants montent des expéditions occasionnelles pour chasser dans ces bois étouffés par les cendres.





La Vallée de Feu et de Cendres

Terres fumantes

Les régions où des fleuves de lave coulent en se refroidissant sous les forts et chauds vents volcaniques sont nombreuses sur les terres extérieures de la Vallée. La proximité de l'Anneau de Feu contribue aux conditions déjà catastrophiques de la Vallée de Feu et de Cendres, et une activité volcanique extrême est courante.

Les terres fumantes prennent diverses formes, le plus souvent des landes rocailleuses avec des ouvertures éparpillées et des puits de boues. La terre tremble de temps à autres, et des geysers de cendres chaudes et de gaz brûlants sont choses courantes. Malgré les dangers physiques que représentent les terres fumantes, de robustes herbes et ronces survivent sur ce sol tourmenté. Ces maigres plantes supportent à leur tour une petite population animale entre les puits de boue et les jets de gaz brûlants.

Le voyage sur les terres fumantes est possible, mais dangereux. Un voyageur non habitué aux dangers peut rencontrer de nombreux problèmes. Par exemple :

- Un geyser de boue éclabousse de la boue brûlante sur 1d3 personnages. Jet de sauvegarde/mort ou 1d6 de dégâts.
- Un trou caché émet des fumerolles bouillantes. Tous les personnages présents font un jet de sauvegarde/poison ou subissent 1d8 de dégâts.
- Un sol apparemment solide cache un puits de boue brûlante. Un personnage pris au hasard doit réussir un jet d'Intelligence pour le remarquer ou il y tombe et prend 2d8 de dégâts.
- Une brume nocive entoure le groupe, provoquant la cécité et des nausées durant 1d10 tours à moins qu'un jet de sauvegarde/poison ne soit réussi.
- Une secousse ouvre une fissure sous 1-3 personnages pris au hasard. Ils doivent réussir un jet de Dextérité ou prendre 2d6 de dégâts.

Faites entrer en jeu ces événements suivant les besoins de l'aventure, pour garder les joueurs sur le qui-vive et leur maintenir à l'esprit les dangers de cette contrée.

La plupart des créatures trouvent les terres fumantes trop désolées et dangereuses pour y vivre. Toutefois, ces régions de terre blessée supportent quelques herbes et ronces. Des animaux tels que les erdlus, chèvres, jarbos et jankx y survivent, mais les grands carnivores sont rares ; les terres fumantes ne peuvent simplement pas les abriter. La plupart des cavernes et fissures des terres fumantes sont l'occasion d'activités géologiques telles que des geysers ou des fumées toxiques. Les terres fumantes n'offrent pas d'abris pour les voyageurs.

Plaines de lave

La plupart des plaines de lave, des champs noirs et mornes de roc immobilisé, ont été formées il y a une douzaine d'années par une activité volcanique dans cette région. Aucune plante ne peut survivre dans ce désert sans eau de roc solide — et sans plantes, peu d'animaux survivent.

Contrairement à l'Anneau de Feu ou à d'autres étendues de magma fondu, les plaines de laves se sont refroidies depuis longtemps et ont cessé leur flux implacable. Elles recouvrent le sol d'une couverture de pierre noire et dense de 25 à 75 cm. En de rares endroits, une source naturelle parvient à percer jusqu'à la surface, mais elles est vite réenterrée. Ailleurs, des petits cratères laissent échapper des gaz empoisonnés.

Les plaines de lave sont difficiles à traverses à pied. Bien qu'elles soient généralement planes et de niveau, elles sont parcourues de profondes fissures. Le sol en lui-même est dur, acéré et sans pardon ; les voyageurs devront cheminer avec moult précautions pour ne pas se couper les pieds sur les pierres acérées.

Les plaines de lave sont souvent ridées de conduits et tunnels souterrains sous le roc. Ils mènent au volcan dont la furie a créé ces plaines. On pense que ces tunnels servent de conduits pour la lave lors d'éruptions occasionnelles. Que les curieux fassent attention !

Étant donnée la quasi-totale absence d'eau et de nourriture, il y a peu à dire des plaines de lave. Cependant, toute médaille à son bon côté — elles sont dépourvues de dangereux prédateurs. Aucun carnivore ne chasse sur un territoire aussi désolé. Toutefois, prenez garde aux créatures volantes. Sur cette plane étendue de lave, un roc ou une wiverne sera la dernière chose qu'un voyageur souhaitera rencontrer.



Les déplacements dans la Vallée

Le terrain tourmenté de la Vallée de Feu et de Cendres n'est pas vraiment aussi agréable qu'un tapis d'orient, mais il est au moins solide — ce qui n'est pas le cas de la Mer Pulvérulente. Les méthodes de déplacement utilisées ailleurs fonctionneront ici aussi. Des voyageurs peuvent aborder la traversée de la vallée par le sol, l'air, ou des moyens magiques. Chaque méthode comporte ses avantages et inconvénients.

Déplacement au sol

Le déplacement au sol est la méthode la plus lente, mais aussi la plus sûre. Les terrains de la vallée ont les coûts de déplacements suivants :

Type de terrain	Coût de déplacement
Forêt morte	2
Terres fumantes	3
Plaines de lave	3

En plus des coûts de déplacement normaux, déterminez les effets du climat en utilisant les règles de la section « Sous la tempête » ci-dessus. Les températures affolantes et les vents incessants ralentissent plus la marche des personnages que l'hostilité du terrain qu'ils traversent.

Les terres extérieures sont nues et sans vie, même aux standards athasiens. Ce paysage tourmenté de rochers nus et de sable cinglant offre peu de possibilités de se nourrir. Les compétences de Survie, Chasse et Trouver de l'Eau sont diminuées de moitié. Les voyageurs devraient emmener toute l'eau et la nourriture qu'ils peuvent porter.

Si les personnages se débrouillent pour emmener des montures dans la Vallée, le fourrage devient un grave problème. La rareté de l'eau et de la nourriture font que les animaux doivent transporter leur eau et leur nourriture pour tout le voyage. De plus, les secousses sismiques, chutes de cendres et barrages d'éclairs peuvent semer la panique même parmi les plus dociles des montures. Tout bien considéré, les personnages feraient mieux de s'en tenir à un ou deux kanks comme animaux de bât.

Vol

Les personnages en vol parcourent le terrain comme décrit au chapitre 1 ; par exemple, un mage lançant un sort de *vol* peut se déplacer de 1,5 km sur 10 minutes, 9 km par heure ou 90 PD pour une « marche » de 10 heures. Comparez le déplacement de base de l'objet ou du sort à celui du sort de *vol* qui est de 18. Les volatiles utilisent le système normal de déplacement, modifié suivant les conditions climatiques. Les points de déplacement d'une créature en vol sont égaux à sa vitesse de déplacement. Notez que ce système tactique de déplacement est plus rapide que le déplacement normal.

Le confort, la vitesse et la sécurité normales de vol ne sont pas de mise ici. En plus des limitations des moyens de transport (limites de temps, besoins en nourriture, temps de repos), de forts vents peuvent diminuer de moitié ou du quart la vitesse de vol ou même le rendre impossible. La créature en vol doit prendre garde aux cyclones de poussières et à l'Ouragan de Cendres au-dessus. Les incessants éclairs de la tempête de cendres sont aussi dangereux — un éclair à 10d6 peut menacer le voyageur à chaque demi-heure, voire plus souvent.

Déplacement magique et psionique

Ceci inclut la téléportation, le *vent divin*, les sorts de *seuil* et les capacités psioniques de marche dimensionnelle. En général, des personnages capables de se déplacer de la sorte devraient prendre de grandes précautions. Un personnage qui émerge d'une porte dimensionnelle au milieu d'un cratère de gaz empoisonnés et de cendres brûlantes est en mauvaise posture.

Une caractéristique particulière requiert ici votre attention. L'Anneau de Feu ne peut pas être traversé par des moyens éthéraux, la marche dimensionnelle, ou les personnages en phase. Une barrière existe pour empêcher de tels personnages de mettre le pied sur l'île au centre de l'Anneau de Feu.

La Vallée de Feu et de Cendres

Endroits intéressants

La Vallée de Feu et de Cendres est une désolation battue par les vents, la chaleur brûlante et une étouffante poussière. Des PJ s'aventurant en ces lieux devraient trouver chaque minute remplie de dangers et d'excitation, car le simple fait d'y survivre fait déjà appel à toutes leurs ressources. Quelques régions et sites requièrent toutefois une attention particulière.

Les Collines Torturées

Les Collines Torturées, une région d'amas rocheux si éclatés et brisés qu'ils se démarquent du reste de la Vallée, se trouvent dans le nord-est de la Vallée de Feu et de Cendres. La proximité de l'Anneau de Feu amène beaucoup d'activité géologique dans cette région — des geysers de boues chaudes et des sources minérales sont communs, et en quelques endroits la couche séparant la surface du magma liquide n'est que de quelques douzaines de mètres.

Les Collines Torturées sont des collines et des crêtes acérées de roc nu. De profond ravins sont remplis de rochers, de débris, de plantes broussailleuses et de robustes herbes épineuses. Considérez ce terrain extrême comme de la montagne pour le déplacement. L'eau y est relativement facile à trouver, mais les sources sont souvent contaminées par les minéraux.

Les Collines Torturées sont presque luxuriantes par rapport au reste de la Vallée, malgré le terrain extrêmement accidenté et difficile. Plusieurs clans de bannis habitent des cavernes ou des canyons dans les Collines Torturées, mais ses principaux occupants restent les braxats. Un chef extrêmement puissant a réussi à réunir ces créatures chaotiques sous ses ordres obtenant des promesses de coopération et de soumission de tous les petits groupes familiaux qui vivent dans ces collines. Jusqu'à 12 puissants braxats peuvent se réunir pour une expédition dans cette région.

Les Collines Torturées abritent aussi de robustes et agiles chèvres, habituées à grimper ces rochers escarpés ; des chauves-souris, carnivores et frugivores ; des araignées, de normales à géantes en incluant la variété éclipsante ; des scorpions de toutes tailles ; gaj ; vers à soie ; idéophages ; tembos ; araignées cactus ; mille-pattes ; et drakes pierreux et ignés. Une tribu éloignée de pterrans réside aussi dans les collines, survolant le terrain sur leurs pterrax.

Braxat : AL NM ; CA 0 ; VD 15 ; DV 10 ; TAC0 11 ; #AT 1 ; Dég. suivant armes + 10 ; AS psioniques (souffle acide pour 2d10) ; DS touché seulement par les armes magiques ou d'acier ; M 18 ; se rencontrent en groupes de 1-4 dans les Collines Torturées.

Landes à Tessons

Éparpillées le long de la périphérie orientale de la vallée, les Landes à Tessons sont une chaîne de plaines salées. Avant la destruction de la vallée, les bancs de tessons étaient des lacs minéraux volcaniques ; avec la dessiccation d'Athas, la grande quantité de minéraux en suspension dans l'eau a formé une croûte dure de sels minéraux. Contrairement à la plupart des plaines salées, les Landes à Tessons sont faites de cristaux acérés capables de blesser même un thri-kreen.

Heureusement, les tessons sont fort fragiles et un voyageur peut précautionneusement se frayer un chemin en les cassant du pied. Ce procédé lent et méthodique ajoute +2 PD aux coûts normaux de déplacement pour une plaine salée. D'un autre point de vue, peu d'animaux posent le pied sur les Landes à Tessons. Toutefois, ces plaines sont totalement dépourvues d'eau. Les cristaux noirs absorbent la chaleur et augmentent effectivement la température sur la plaine d'une catégorie par rapport aux terrains environnants, sans jamais dépasser une température infernale.

Bien que les Landes à Tessons soient dépourvues de prédateurs terrestres, il n'y fait pas bon rencontrer une créature aérienne comme un roc ou une wiverne. Les personnages combattant des créatures aériennes perdent tout bonus de Dextérité à la CA s'ils bougent en prenant garde à ne pas se blesser. S'ils ne le font pas, marcher sur les tessons cause des dégâts égaux à la CA de base de la créature qui marche -4. Quand une créature bipède se blesse ainsi les pieds, elle doit réussir un jet de Dextérité ou tomber. Si une créature tombe, est assommée ou renversée, les dégâts sont de 10 + CA de base.

En de rares occasions, des groupes de géants ou de bannis traversent les Landes à Tessons pour prendre un raccourci, mais la plupart des créatures intelligentes préfèrent les éviter.



La Porte Maudite

Localisées sur l'Anneau de Feu à l'ouest de la Cité Maudite, la Porte Maudite est une arche dominante en granit noir et sans failles. Elle fait près de 40 mètres de haut et 18 de large. Sa surface est recouverte d'immenses et mystérieuses runes extrêmement puissantes. L'arche est visible de plusieurs kilomètres, si le temps le permet.

La Porte est le monument personnel du Dragon, un signe d'avertissement et le moyen de voyager vers son royaume. Elle contient un portail magique extrêmement puissant qui englobe tout l'Anneau de Feu. C'est le seul moyen de transport extradimensionnel qui traverse la mer de lave, et il ne marche que par la bonne volonté du Dragon. Une porte identique existe sur l'autre rive de la mer de lave. Des armées peuvent traverser l'Anneau de Feu d'une seule enjambée si le Dragon le souhaite.

La structure entière du portail est un objet auquel on a conféré du pouvoir psionique grâce à la science métapsionique d'octroi de pouvoir. Elle possède une Int de 18, un Ego de 25, 140 PFP et un score de pouvoir de 16 dans les pouvoirs télépathiques suivants :

- **Sciences :** lien spirituel, sonde, domination, expulsion, tour de la volonté de fer
- **Dévotions :** contact, aversion, crainte, cinglement de l'ego, ESP, excitation du ça, pénétration de l'identité, forteresse intellectuelle, suggestion post-hypnotique, émission de pensées.

La Porte Maudite est capable de discerner aisément un ami d'un ennemi. Elle utilise sonde, ESP et pénétration de l'identité pour scruter quiconque tente de passer par son portail magique. En situation désespérée, elle utilisera l'émission de pensées pour prévenir le Dragon de l'arrivée d'intrus puissants.

Pour invoquer le pouvoir de la porte, un voyageur doit soit être en compagnie du Dragon quand ce dernier utilise l'objet magique soit connaître un mot de commande. Seul le Dragon connaît tous les mots de commande, et le mot change pour chaque individu utilisant la Porte Maudite. Peu importe que le Dragon soit ou non sur Athas, il peut ouvrir ou fermer le portail à volonté. Habituellement, la porte est « programmée » pour permettre aux serviteurs des Guerriers Dragons, vizirs et arkhontes de passer, avec quiconque les accompagne.

La Porte Maudite est gardée par 13 golems d'obsidiennes programmés pour obéir aux ordres de la Porte. Les sinistres gardiens d'obsidienne restent normalement immobiles dans des alcôves du passage intérieur de la Porte.

Golems d'obsidienne (13) : AL N ; CA 4 ; VD 6 ; DV 12 ; TAC0 9 ; #AT 1 ; Dég. 4-40 ; AS frappe avec ses poings pour assommer, échardes ; DS immunisé aux psioniques, touché seulement par armes magiques, immunisé aux sorts des préservateurs et à ceux lancés par des créatures de 7 DV ou moins ; M 20. Pour plus de détails, référez-vous au *Bestiaire Monstrueux* de DARK SUN.

La Plaine de Basalte

Cette plaine de lave de taille gigantesque totalement déserte conserve une activité volcanique, et en de nombreux endroits la lave coule à moins de 10 mètres de la surface.

La Plaine de Basalte est totalement dépourvue d'eau, de nourriture et d'endroits où s'abriter. Elle se trouve à la pointe sud de l'Anneau de Feu et est difficile à contourner, ce qui fait que les citoyens de la Vallée ne la traversent que si c'est nécessaire. Le manque d'endroits pour s'abriter la rend particulièrement dangereuse en cas d'attaque de prédateurs aériens ou de mauvais temps.

Une propriété inhabituelle de la Plaine de Basalte est son affinité pour les tornades de cendres. Les vents qui entourent la Vallée de Feu et de Cendres tendent à tourbillonner ici, et l'Ouragan de Cendres descend souvent couvrir le sol. Si un cyclone de poussière devait se former près du groupe, consultez la section « Sous la tempête » plus haut.

La Forêt Morte

Bien que plusieurs régions de forêt morte existent sur la Vallée de Feu et de Cendres, la Forêt Morte est la plus grande et la plus connue. S'étendant à 75 km au long des rives de l'Anneau de Feu, la Forêt occupe une série de collines et de plateaux large de 30 km. Beaucoup de ces arbres desséchés ont été abattus par quelque ancien cataclysme — des



collines entières sont couvertes des restes de cette ancienne forêt.

La Forêt Morte est riche en eau et nourriture, beaucoup de petits courants y forcent leur voie dans la poussière et les cendres. De petits et vigoureux buissons épineux et des herbes poussent pour remplacer l'ancienne forêt par des broussailles. Une frêle chaîne alimentaire d'insectes, petits rongeurs et fouisseurs fournit sa subsistance à de plus grands carnivores tels que wivernes, so-uts, kirres, cha'thrangs, araignées et scorpions. La richesse de cette vie animale attire des chasseurs intelligents tels que les géants, braxats, et expéditions de la Cité Maudite.

Bannis

Les Ka'ardani (« bannis » ou « exilés » dans la langue de la Cité Maudite) sont les descendants des criminels exilés du royaume du Dragon. Ils s'y accrochent à une précaire existence, hors de l'Anneau de Feu ; ils croient que rien n'existe au-delà de la Mer Pulvérulente.

Les Ka'ardani sont bien plus sauvages que même les plus terribles des tribus-esclaves. Des milliers d'années d'isolement leur ont amené des superstitions inconnues dans la Région de Tyr. Ils considèrent les préservateurs, profanateurs et clercs comme des chamans ou hommes-médecines — des êtres puissants à craindre et respecter.

Les bannis parlent un dialecte cru du bas draxan (la langue des esclaves de la Cité Maudite), mélangé à quelques mots et structures du commun parlé dans le monde extérieur. Leur langage n'est compréhensible qu'à 5 % par les étrangers et 60 % pour ceux qui parlent le bas draxan.

Les humains, nains, elfes, demi-elfes et mûls sont représentés dans la plupart des tribus. Les demi-géants, petites-gens et thri-kreen ne sont ici que des rumeurs lointaines. Les Ka'ardani peuvent être guerriers, rôdeurs, clercs, psionistes ou préservateurs. Les ressources de la Vallée sont si épuisées que les profanateurs ne sont pas tolérés.

Un village de bannis

Le Clan du Roc, une forte bande de brigands et de chasseurs, possède par chance un petit réseau de cavernes qui lui sert d'abri. Des lacs souterrains alimentés par des sources offrent une abondance d'eau. Le territoire du clan, indiqué sur la grande carte, est une plaine rocheuse au pied des montagnes. Les hommes du clan gardent bien leur refuge, et postent des sentinelles à des kilomètres autour.

Le Clan du Roc est constitué de 30 humains, 4 nains, 7 elfes adultes et 8 enfants des différentes races. Le clan est mené par Aristès Wivernaire, un puissant guerrier humain qui en est à sa cinquantième année. Aristès était un gladiateur esclave et fut amené dans la Vallée alors qu'il avait 18 ans comme sacrifice pour le Dragon. À 22 ans, il s'échappa d'une expédition de vizirs et d'arkhontes et fuit vers la Forêt Morte. Cet homme intelligent et charismatique a réuni un groupe de hors-la-loi et d'exilés qui forment à présent le Clan du Roc. Ils ont prospéré sous son commandement, mais on commence à se demander si son fils héritera automatiquement de son commandement ou si une forme de compétition ou d'élections sera mise en place. Heureusement, Aristès jouit toujours d'une excellente santé.

Les hors-la-loi, esclaves et criminels ont peu de chances de gagner leur billet d'accueil pour le Clan du Roc. Tous les étrangers trop faibles pour résister à une attaque du clan sont considérés comme trop faibles pour le rejoindre et sont tués pour leur équipement. Mais si un personnage se bat bravement et honorablement et raconte au clan son histoire personnelle, Aristès peut lui proposer un duel pour sa vie.

De jour, 2d6 des membres sont hors des cavernes pour différentes missions : chasser, collecter du bois, des pierres et des os, et récolter des plantes sauvages. De nuit, 2d4 sont partis. Indépendamment de l'activité de la tribu, il y a toujours 8 personnes de garde.

Description des cavernes du roc

A. Sentinelles : En tous temps 4 sentinelles, guerriers LN du niveau 3, montent la garde depuis de bons points de vue sur les environs.

B. gardes : 4 guerriers LN de niveau 4 gardent l'entrée de la caverne.



N

1 carré = 750 m

A. Sentinelles
B. Gardes
C. Cavernes communes
D. Quartiers du clan
E. Sorties de secours

Schéma du Clan du Roc

Entrée de caverne
Chemin
Colline
Roc souterrain
Flanc de la colline
Forêt Morte
Eau

Cavernes du roc

1 carré = 3 mètres

C. Pièce commune : La plus grande caverne du réseau dispose d'un froid et profond lac et de lumière naturelle provenant des petites entrées autour de la pièce. De jour, le reste de la tribu prépare de la nourriture, des armes, ou enseigne aux enfants. De nuit, cet endroit est habituellement vide — la plupart des membres du Clan du Roc dorment dans des pièces privées.

D. Quartiers du clan : Chaque chambre abrite une famille ou une paire de guerriers célibataires. Il y a 5 familles humaines, une naine et deux elfes. De plus, 8 humains, un nain et un elfe sont célibataires. Les enfants dorment avec leurs parents. Aristès dort dans la plus vaste des pièces privées, avec ses trois enfants.

E. Sorties de secours : Ces petits passages mènent à des sorties secrètes du réseau de cavernes.

Les membres du Clan du Roc : AL LN, NB ou CB ; CA 7 à 10 ; VD variable ; TAC0 20-15 et plus ; #AT généralement 1 ; Dég. suivant armes ; AS psioniques ; M 13 ; portent armures de tissu, cuir et peau ; et utilisent des javelines d'os, des frondes et des haches de pierre.

Aristès

Guerrier humain
Niveau 12
Chaotique bon

For 18/12	Int 14
Dex 8	Sag 11
Con 17	Cha 15

pv : 71
CA : 5 (armure en cuirasse de braxat, bouclier)
#AT : 2
TAC0 9
Dég. : 1d8 +8 (*épée longue +3* en acier, spécialisé +5 au toucher)
Déplacement : 12

Homme de bon cœur, Aristès mène le Clan du Roc. Esclave échappé de la cité d'Ur Draxa, il a réuni sa tribu en 30 ans. L'hostilité de la Vallée et l'impossibilité de s'échapper l'ont forcé à des mesures extrêmes ; la loi d'Aristès dit qu'aucun étranger ne peut apprendre la localisation du repaire du clan et vivre. Toutefois, il assouplit cette règle pour des visiteurs puissants et non maléfiques qui aident le clan. Il peut donner à des visiteurs particulièrement serviables des informations sur la Porte Maudite et les Guerriers Dragons.

Aristès est petit, musclé et mince, avec un corps couvert de cicatrices et des cheveux gris. C'est un redoutable ennemi, un excellent ami, et un bon chef pour le clan.





« Il est écrit dans le Livre d'Urik *que la Mer Pulvérulente fut autrefois un océan d'eau nommé la Mer du Soleil Levant. Au milieu de cette mer de légende, une île immense et verte flottait, dans ces temps antérieurs à la fondation d'Urik. Nul ne sait ce qui advint, mais quelque grande calamité ravagea l'île verte, car le* Livre d'Urik *nous parle du bouillonnement de la Mer du Soleil Levant et d'une pluie de cendres sur les sept cités. »*

— Extrait du parchemin de Kelaimos, dans la bibliothèque de l'Oba de Gulg.

Le centre de la Vallée de Feu et de Cendres renferme une terrible mer de lave, l'Anneau de Feu. Entourant l'île de la Cité Maudite, l'anneau mesure 225 km du nord au sud et 150 km d'est en ouest. C'est la plus grande caldeira de magma à l'air libre du monde connu et la principale cause de la dévastation de la Vallée.

L'Anneau de Feu est un terrible spectacle, une bouillonnante rivière de rocs rougeoyants en fusion qui tourbillonnent continuellement. En certains endroits, des pics de pierre noire percent la lave pour se dresser vers le ciel tels des doigts noirs dans le ciel rouge. Ailleurs, des tourbillons engloutissent une lave qui ressort plus loin sous forme de fontaines de magma de plusieurs dizaines de mètres de haut. Des falaises de basalte noir ceinturent les rives.

Seul le Dragon sait si l'Anneau de Feu a précédé la cité qu'il entoure ou si c'est l'inverse. Peu importe si la cité fut la première ou l'Anneau construit autour d'elle, il forme une barrière infranchissable à toutes les créatures non ailées. L'île d'Ur Draxa se trouve à 30 ou 45 km de l'autre rive. Même les plus puissants volatiles y réfléchissent à deux fois avant de traverser 45 km de lave à l'air libre.

L'Anneau est infranchissable par téléportation ou moyens extradimensionnels, y compris la marche dimensionnelle, l'éthéralité ou le changement de plan. Ceci est probablement le résultat de la terrible magie du Dragon. Les seules options restantes sont le vol ou la Porte Maudite, et cette dernière est inaccessible aux ennemis du Dragon.

La lave

La terrible chaleur de la lave peut être ressentie à plusieurs kilomètres, et son infernale lueur illumine éternellement les rives de la Vallée et la ville sur l'île. Le jour et la nuit sont ici sans signification.

À première vue, l'Anneau de Feu semble être un obstacle uniformément plat. Toutefois, des pics et des flèches rocheuses pointent hors de la couverture de magma. La lave varie beaucoup ; à certains endroits, elle s'est refroidie en une croûte noire et il est possible de marcher dessus sans danger, si l'on est toutefois capable de supporter la chaleur de l'air ambiant. Ailleurs, des fontaines vaporisent du roc fondu aussi liquide et léger que de l'eau. Les terribles forces au travail fabriquent et détruisent sans cesse le paysage — aucun morceau de lave ne reste longtemps inchangé.

En termes de jeu, le magma signifie une mort instantanée pour ceux qui y tomberaient. Quelques pouvoirs ou objets magiques peuvent permettre au personnage de survivre ; des clercs de la terre et du feu élémentaires peuvent ignorer les effets de la chaleur s'ils sont de niveau suffisant, et un *anneau de commande des élémentaux* ou de *résistance au feu* peuvent donner au personnage une chance de survie. Faites une estimation basée sur la nature de l'objet de protection. Dans tous les autres cas, autorisez un jet de sauvegarde contre la mort à -4. La réussite signifie que le personnage est tombé sur une croûte dure ou un pic rocheux et ne subit que 10d6 de dégâts par chaleur.

En plus des dangers dus au contact de la lave, sa simple proximité est dangereuse. Toute créature sans immunité élémentaire subit 2d6 de dégâts à chaque round passé à 3 m et moins de la surface de lave et 1d6 chaque round à moins de 15 m. Ces dégâts sont une combinaison de la chaleur irradiée et de l'inhalation d'air surchauffé.

Le climat de l'Anneau

L'Anneau possède ses propres caractéristiques climatiques. Son intense chaleur alimente l'Ouragan de Cendres. Les points chauds ou froids dans la lave ont des effets intenses sur les masses d'air les entourant.

Traitez toutes les températures comme **infernales**, de jour ou de nuit. Les vents infernaux de la Vallée prennent ici leur origine ; un courant d'air brûlant s'élève continuellement vers l'Ouragan de Cendres. Les siphons de poussières de la vallée extérieure ne peuvent pas se former ici ; les vents



chauds et ascendants empêchent la formation de ces trombes. Toutefois, l'Anneau a ses propres cyclones — des tempêtes de feu qui tourbillonnent hors des masses d'air surchauffé et parcourent la surface de la lave.

L'air surchauffé au-dessus de la lave est exempt de cendres et de pulvre ; la visibilité *y* est très bonne, en comparaison des autres régions de la Vallée. Un personnage posté sur une falaise des rives de l'Anneau peut apercevoir Ur Draxa sur l'autre rive.

Visibilité dans l'Anneau

De jour ou de nuit, la visibilité est bonne — la lueur de la lave illumine l'Anneau. Des vents de sirocco et pires diminuent cette visibilité au stade de pénombre. Les tempêtes de feu sont considérées comme celles de sable fortes. Pour les distances de visibilité, voir les pages 129 du *MdJ* et 84 du *Livret de Règles* de DARK SUN.

Charte climatique de l'Anneau de Feu

2d6	Vent	2d6	Direction
2	Fort	2	Trou d'air
3	Fort	3	Arrière
4	Tempête	4	Arrière
5	Tempête	5	Face
6	Tempête	6	Travers
7	Sirocco	7	Travers
8	Sirocco	8	Ascendant
9	Sirocco	9	Ascendant
10	Sirocco	10	Ascendant
11	Tempête de feu	11	Ascendant
12	Tempête de feu	11	Ascendant

Un vent **fort** double et une **tempête** quadruple les coûts de déplacement pour les volatiles. Un vent de **sirocco** empêche tout vol à moins qu'il ne soit arrière ou ascendant. Une **tempête de feu** empêche tout vol. Toutes les créatures non magiquement protégées contre le feu encaissent 6d6 de dégâts mais ont droit à un jet de sauvegarde contre la mort pour les réduire de moitié.

Un **trou d'air** oblige les volatiles à grimper (voir p. 92 du *GdM*) pour maintenir leur altitude. Autrement, les volatiles tombent de 30 mètres par round. Un vent de **face** et de **travers** oblige aussi à une ascension pour maintenir le cap et l'altitude. Un vent **ascendant** oblige à plonger pour ne pas monter de 30 mètres par round.

Résidents de l'Anneau

Peu de créatures sont chez elles dans cet enfer. Drakes ignés, lézards de feu, servants du feu, et diverses formes d'élémentaux de la terre et du feu. Même ces créatures craignent l'endroit, car il *y* a peu de sources de nourriture sur la mer de lave. L'un dans l'autre, l'Anneau de Feu est peut-être l'endroit le plus sûr de la Vallée.

Certaines créatures étranges du plan para-élémentaire du magma passent occasionnellement sur l'Anneau par des portails cachés — des créatures ressemblant à des monstres communs sur Athas, mais sous forme élémentaire. Des scorpions de feu et scarabées de pierre semblent communs. En général, un monstre élémentaire est semblable à son alter ego athasien, mais avec +2 DV, -2 à la CA, et un dé de dégâts en plus lors des attaques qui portent.

Exemple : Un scorpion de feu géant a 7 +5 DV, une CA de I, et inflige 2d10 de dégâts avec chaque pince et 2d6 avec son aiguillon. Soyez créatifs.

Deux autres créatures de l'Anneau, les drakes ignés et les lézards de feu, établissent leurs aires dans les flèches des îles rocheuses, et en sortent pour chasser dans la lave et ravager les rives de la Vallée. Ils sont toujours hostiles.

Enfin, parmi les habitants de l'Anneau, on compte les Guerriers Dragons. Leur Citadelle de Fer se perche sur un piton rocheux de la mer de lave, et n'est accessible que par voie aérienne. De cette forteresse sûre, ils surveillent la vallée entière, et poussent occasionnellement au delà de l'Ouragan de Cendres sur la Mer Pulvérulente.

Les terrains de l'Anneau

Des voyageurs traversant l'Anneau auront bien du mal à en reconnaître les traits distinctifs. Malgré cette uniformité apparente, la mer de lave possède autant d'aspects que n'importe quel océan. Des densités variables, différentes températures, et des niveaux d'activités amenant des dangers qui leurs sont propres.



Densité : Elle varie de la pierre presque solide à un fin et très fluide roc liquide. La plupart des étendues de magma sont assez épaisses pour supporter les pas d'une créature humanoïde. La lave jaune liquide, plus rare, ne le peut pas. Les voyageurs traversant l'Anneau sans protection magique doivent contourner la lave mince.

Température : Les surfaces varient de croûtes froides qui ne brûleraient même pas la chair au contact à de la lave surchauffée qui brille d'une forte lueur jaune. La plupart du magma est entre le rouge froid et le rouge chaud, ce qui est largement assez pour réduire un humain en cendres. Les régions les plus chaudes peuvent enflammer un humain à 300 mètres de distance.

Activité : De vastes surfaces coulent simplement lentement, formant une plaine unie de pierre rougeoyante. D'autres endroits font montre d'une force naturelle et d'une énergie surprenantes, avec des fontaines de lave projetant des tonnes de roc à des centaines de mètres dans l'air. Les régions actives les plus dangereuses sont dormantes ; personne ne voudrait être surpris par l'explosion soudaine d'une nouvelle fontaine dans une région où rien ne le laissait présager.

Généralement, les créatures du Plan Élémentaire du Feu préfèrent le magma le plus chaud et fluide qu'ils peuvent trouver. Les créatures du Plan Élémentaire de la Terre, et du feu terrestre comme les drakes ignés et les lézards de feu, préfèrent une lave plus fraîche.

On ne trouve ni eau, ni végétation sur les flèches rocheuses et les îles nues. La chaleur est trop intense et des tempêtes de feu les ravagent régulièrement. Malgré cette destitution, les flèches peuvent sauver la vie d'un volatile ou d'un voyageur fuyant un prédateur du magma.

Le déplacement et la magie dans l'Anneau

Entourant la Cité Maudite telle une immense douve, l'Anneau de Feu est complètement infranchissable pour des voyageurs qui n'ont pas accès à une puissante magie ou à des capacités naturelles de vol. Le Dragon ne pourrait pas avoir créé une barrière plus mortelle ou impénétrable pour garder sa cité.

L'Anneau n'est pas seulement un danger physique ; il est imbu d'un puissant enchantement qui empêche beaucoup de formes de déplacement magique et psionique. Aucun voyage extradimensionnel ou planaire ne fonctionne sur la désolation de lave. Ceci neutralise aussi les sorts permettant le contact avec d'autres plans.

Les sorts de mages suivants ne fonctionnent pas dans l'Anneau : *renvoi, bannissement, poches profondes, corde enchantée, clignotement, porte dimensionnelle, vacuité, distorsion des distances, coffre secret de Léomund, passe-murailles, téléportation, porte de phase, téléportation sans erreur, évanouissement, conjuration instantanée de Drawmij, seuil, abri sûr de Léomund, parcours de l'ombre, là/pas là, sort astral, contact avec un autre plan* et *absorption d'énergie.*

Les sorts de prêtre suivants ne fonctionnent pas dans l'Anneau : *parler avec un voyageur astral, fenêtre astrale, jonction avec un voyageur astral, changement de plan, projection astrale, détection extradimensionnelle, divination, communion, inspiration divine, fusion dans la pierre, vent divin, protection contre le Plan Négatif, rappel à la vie, réincarnation, perte d'énergie, résurrection, pliure dimensionnelle, manipulation extradimensionnelle, poche extradimensionnelle, déformation de l'espace, porte végétale, passe-plantes, transport par les plantes* et *portail.*

Les capacités psioniques suivantes ne fonctionnent pas dans l'Anneau : forme d'ombre, éclipse, bannissement, voyage probable, conjuration d'une créature d'outreplan, téléportation, téléportation d'autrui, projection astrale, porte dimensionnelle, marche dimensionnelle et arrachement.

Beaucoup d'autres talents et sorts fonctionnent mais sont d'une utilité marginale sur l'Anneau de Feu. Par exemple, *conjuration d'un essaim* ou *fatalité rampante* ne fonctionnent pas car il n'y a pas d'insectes sur l'Anneau de Feu.

Notez que des objets magiques qui dupliquent l'effet de sorts interdits ne marchent pas non plus — un *casque de téléportation* ou une *cape éclipsante* sont sans pouvoirs dans l'Anneau. Aucune pancarte n'a été placée au bord de la mer de lave pour prévenir de ces effets. Les joueurs devront le découvrir à leurs dépens.

Il n'y a que deux moyens en pratique de traverser l'Anneau de Feu : utiliser la Porte Maudite ou voler. Il est peu probable que vos joueurs puissent utiliser la porte. Le vol est une option bien plus vraisemblable.

Voler est dangereux. Si les personnages sont chanceux, ils peuvent rester près des protubérances rocheuses et sauter



d'une île à l'autre pour traverser l'Anneau. Autrement, ils s'engagent dans un vol de 35 à 60 km au-dessus de la lave sans endroit pour stopper et se reposer. De plus, les puissants courants ascendants peuvent emmener même les plus puissants volatiles dans l'Ouragan de Cendres juste au dessus. Des éruptions de lave menacent même les personnages volant à une altitude élevée avec des débris fondus et des gaz empoisonnés. Enfin, les tempêtes de feu semblables à des tornades sont à fuir comme la peste.

Effets du vent : Pour calculer la distance à laquelle les personnages peuvent voler, voir les sections traitant des déplacements dans les deux premiers chapitres. Rappelez-vous de tenir compte du vent et de la météo — la plupart des personnages sont ralentis par un vent fort et une chaleur intense.

Quelques endroits de l'Anneau

Peu d'endroit se démarquent du magma liquide. À moins que les personnages ne recherchent spécifiquement les sites ci-dessous, ils ne les rencontreront que par chance. Utilisez ces endroits comme buts secondaires ou comme diversions.

La Chaussée du Dragon

Une série d'îles de pierre faisant gué de la Porte Maudite à Ur Draxa, la chaussée du Dragon est reliée d'une manière mystique à la Porte Maudite. Les îles sont presque uniformes en taille et en apparence. Elles font chacune 30 mètres carrés et s'élèvent à 12 mètres du magma avec des angles vifs et verticaux. Les îles sont espacées de 1,5 km et sont au nombre de 16.

Les îles de la Chaussée sont en fait les marqueurs ou les supports du conduit mystique qui retient l'Anneau, connectant les deux moitiés de la Porte Maudite. Elles irradient une puissante magie d'altération et de conjuration. Des volatiles pourraient être tentés d'utiliser ces îles comme points de repos pour traverser l'Anneau, mais ceci serait dangereux — les îles sont gardées et il est dangereux de se trouver sur l'une d'elles quand la Porte Maudite est utilisée.

Un personnage qui se tient sur une des îles alors que la Porte Maudite est utilisée doit faire un jet de sauvegarde contre sorts. S'il réussit, le personnage ressent un souffle psychique ou de vent alors que les créatures utilisant la porte sont projetées de l'autre côté. Un personnage qui échoue est





pris par les créatures qui traversent et entraîné, pour émerger par la Porte avec quiconque l'utilisait. Dans les deux cas, le personnage subit 1d20 de dégâts et est sévèrement désorienté pour 1d4 heures durant lesquelles il se battra et effectuera ses jets de sauvegarde à -2.

Chaque île de la Chaussée du Dragon est gardée par quatre golems de magma. Ils se tiennent comme des statues immobiles aux coins de l'île et attaquent à vue toute créature qui traverse l'île ou atterrit à sa surface. Ces golems ne sont pas affectés par la Porte Maudite.

Golems de magma (4) : AL N ; CA 5 ; VD 9 ; DV 12 ; TAC0 8 ; #AT 1 ; Dég. 4-24 ; AS dégâts par chaleur, écrasement ; DS touchés seulement par armes magiques, immunisés aux sorts affectant l'esprit, aux psioniques, sorts de feu, de froid et de prêtres des sphères du feu et de la terre ; M 20, voir la fin du supplément pour les détails.

Le Maelström

Ce vaste tourbillon de lave fondue fait plus de 3 km de large. En son cœur se trouve un portail vers le Plan Élémentaire du Feu. Ce portail ouvre sur une vaste poche d'air dans le plan élémentaire qui draine le magma de l'Anneau de Feu. Cette perte est plus que contrebalancée par d'autres portails qui apportent du magma dans la mer de lave.

Le Maelström offre un spectacle impressionnant, c'est une sorte de terrain de jeu pour les différents élémentaux et créatures du feu. Toutes ces créatures ne sont pas malignes, mais un élémental du feu amical est potentiellement aussi mortel qu'un autre, hostile. Beaucoup d'élémentaux de cette zone prennent la forme de monstres élémentaires, comme des scarabées du magma et scorpions de feu. Ces créatures se comportent comme leurs équivalents athasiens.

D'autres tourbillons similaires au Maelström existent en différents endroits de l'Anneau. La plupart sont temporaires et ne durent que quelques semaines au plus. D'autres migrent d'endroit en endroit, se déplaçant de 3 à 5 km par jour en tourbillonnant lentement. Les volatiles devraient éviter de les survoler ; les portails ouverts sur les plans élémentaires peuvent mettre en danger tout voyageur qui s'en approche trop.

Sith

L'île dans la lave est le refuge de la plupart des groupes puissants de bannis de la Vallée. Les chasseurs et maraudeurs du Clan du Scorpion de Feu, abrités des dangereux prédateurs de la Vallée, utilisent des pterraplanes pour traverser les kilomètres de lave séparant leur île du continent.

L'île de Sith est unique car une petite source existe dans une caverne profonde. Grâce à cette précieuse ressource, le Scorpion de Feu peut élever un maigre cheptel dans les ravines abritées de l'île. Toutefois, l'île ne peut subvenir aux besoins de la tribu entière et les Scorpions de Feu comptent fortement sur leurs rapines sur le continent. Il y a environ 60 membres dans le clan.

L'île en elle même, dont la superficie est d'environ 56 kilomètres carrés, comporte des pentes raides et rocheuses. Des canyons se déroulent dans l'intérieur de l'île et en masquent les petits champs et les prairies. Les membres du Scorpion de Feu maintiennent une garde attentive et donnent l'alarme pour que la tribu puisse se cacher dès l'approche d'un Guerrier Dragon. Ils n'emploient leurs pterraplanes que pour traverser l'étendue de magma ; une fois la vallée atteinte, ils les cachent et continuent à pied.

Le Scorpion de Feu est mené par Guerdra, une puissante guerrière psioniste elfe. Elle a réuni le clan il y a 80 ans et a par deux fois survécu à sa quasi-extermination. C'est une meneuse rusée mais elle a des difficultés à contrôler ses hommes du clan, trop confiants, qui ont oublié la puissance de leurs ennemis. Guerdra se prépare à faire déménager les Scorpions pour éviter la descente prochaine des Guerriers Dragons dont elle a été prévenue, mais les pilotes pterraplanes du clan s'opposent à ce déménagement, et elle doit encore trouver un abri convenable.

Les Scorpions se cachent des intrus et évitent le contact tant que Guerdra n'est pas prévenue. Elle décide alors d'attaquer, d'accueillir ou d'éviter les étrangers. Les Scorpions du Feu évitent les personnages puissants, mais beaucoup attaquent ceux qui semblent trop faibles pour leur prendre leurs possessions et armes. Guerdra est cruellement pragmatique quand il s'agit du clan ; elle considère les membres trop faibles comme une menace pour la survie du clan, et éloigne



ou élimine les vieux et les incapables quand ils deviennent une charge pour le clan.

Le Clan du Scorpion de Feu est pourchassé par les Guerriers Dragons de la Citadelle de Fer. Jusqu'ici, les Scorpions ont échappé à leurs recherches. Les Guerriers Dragons rechercheront l'assistance des vizirs et arkhontes d'Ur Draxa et ensuite à localiser le clan caché. Quand ce jour viendra, le Scorpion de Feu disparaîtra entièrement. Guerdra peut se lier d'amitié avec des personnages-joueurs qui combattent les Guerriers Dragons, défendent les membres du clan, ou offrent une manière d'asseoir sa position de chef du clan. Elle peut dire à ses alliés beaucoup de choses sur la Citadelle de Fer, le mur extérieur d'Ur Draxa, et les dirigeants de la cité.

Guerdra

Guerrière/psioniste elfe
Niveaux 13/13
Neutre mauvaise

For 17 Int 14
Dex 11 Sag 19
Con 15 Cha 13
pv : 84
CA : 3 (cuir, *anneau de protection +2*)
#AT : 2
TAC0 : 8
Dég. : 1d8 +4 (*épée longue en acier +3*)
Déplacement 12
Résumé des psioniques :

Niveau	Dis/Sci/Dév	AT/Déf	PFP
13	4/7/18	EC, CE, SP/toutes	196

Télépathie : Sciences — lien spirituel, domination, invisibilité améliorée ; Dévotions — attirance, pensées dissimulées, contact, cinglement de l'ego, ESP, excitation du ça, souffle psionique, lien visuel.

Psychométabolisme : Sciences — drainage de vie, assimilation d'énergie ; Dévotions — contrôle de l'adrénaline, équilibre corporel, ajustement cellulaire, éclipse, sens accrus.

Psychokinésie : Science — télékinésie ; Dévotions — contrôle des sons, barrière inertielle, lévitation.





Métapsionique : Science — altération de l'aura ; Dévotions — auto-restauration, transe martiale.

Guerdra est née dans la Vallée de Feu et de Cendres parmi les bannis. Elle a été pourchassée sa vie entière, et est passée maîtresse dans les arts de la survie. Peu importe ce qui advient, elle continue à se battre. Par deux fois, son clan a été attaqué et détruit, mais elle a à chaque fois réuni les survivants pour reformer un clan plus puissant. Guerdra, guerrière redoutable et psioniste puissante, a acquis le respect, voire l'amour des Scorpions de Feu.

En tant que chef, Guerdra n'est intéressée que par sa propre survie. Des membres faibles diminuent les chances de survie du clan — et donc les siennes. Bien que pragmatique, Guerdra n'est pas obstinée ou stupide. Elle pèse soigneusement chaque problème pour en extraire les menaces potentielles et les avantages.

Guerdra se bat actuellement discrètement pour garder le pouvoir. Torthan, un jeune guerrier charismatique qui mène les pilotes de pterraplanes du clan l'a grossièrement défiée, outrepassant ouvertement les lois de Guerdra et recherchant publiquement des alliés dans le clan. Guerdra regrette de perdre un bon guerrier, mais compte le tuer pour garder son statut.

La Citadelle de Fer

Assise sur une aiguille de roc sans chemin s'élevant à 150 mètres au-dessus de la lave, la Citadelle de Fer est l'expression même de la menace pure et de la splendeur martiale. La Citadelle tire son nom des feuilles de fer qui recouvrent ses tours et ses conques. Une fortune en fer a été investie pour renforcer les structures et recouvrir ses murs. Des gargouilles et pointes ornementales sont faites de fer moulé, un art a présent perdu. Ses plus hauts fanions flottent à plus de 240 mètres au-dessus de l'Anneau de Feu. Des contreforts s'élèvent en compagnie de conques de pierre noire aussi fines que des aiguilles et contribuent à donner une impression distinctement arachnoïde. La Citadelle de Fer, bien visible de 22 à 35 km quand les conditions le permettent, est un endroit extrêmement renforcé et maléfique.

Elle a été construite il y a 2.000 ans pour étendre les travaux défensifs d'Ur Draxa, la Cité Maudite. Les coûts de construction de la Citadelle, tant en matériaux qu'en vies humaines furent absolument édifiants. Bien qu'aucun de ces deux aspects ne concernent directement le Dragon, le coût l'aida à décider que l'Anneau de Feu et l'Ouragan de Cendres étaient des protections suffisantes.

Le Dragon décida de remplir cette nouvelle forteresse avec un groupe de guerriers d'élite, qui formaient par ailleurs une faction politique qui s'opposait à la faction favorite du Dragon. Jusqu'à cette époque, seuls les vizirs et arkhontes pouvaient accéder au statut de conseiller dans Ur Draxa. En créant les Guerriers Dragons, le Dragon secoua la scène politique de son royaume, et obtint du même coup une puissante forteresse et une imposante force de reconnaissance.

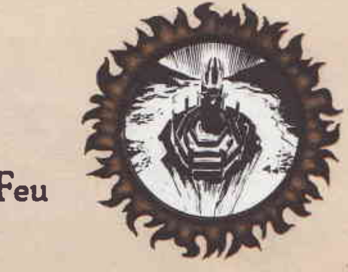
La Citadelle de Fer est toujours le quartier général des Guerriers Dragons, leur retraite sacrée et leur forteresse. La moitié des Guerriers Dragons y reste en tous temps, l'autre moitié réside dans la cité. La forteresse est habituellement servie par 40 Guerriers Dragons, 100 draxiens et de 2 à 300 esclaves. Les guerriers de la garnison patrouillent la moitié du temps, étendant leur garde à la Vallée et à la Mer Pulvérulente.

Dans la Citadelle

La Citadelle n'a pas une seule porte extérieure au niveau du sol. Tout accès se fait par les pistes d'atterrissage ou par le toit. La Citadelle comporte six niveaux couramment utilisés et quelques sous-sols et caves moins importants. Un profond puits dans les fondations fournit de l'eau.

Niveau 1 : Le plus bas des niveaux communs comporte de grands entrepôts et armureries. Les mess et cuisines, ainsi que les quartiers des esclaves sont à ce niveau. La plupart des Draxiens de la garnison résident ici, partageant des baraquements qui abritent 20 hommes ou femmes chaque. Les quartiers des esclaves sont beaucoup plus peuplés, et les esclaves y sont enfermés quand ils ne sont pas à la tâche. Le service dans la Citadelle de Fer est une chose éprouvante.

Niveau 2 : Ce niveau est réservé aux rocs des Guerriers Dragons. Huit pistes d'atterrissage permettent à ces oiseaux géants d'entrer et de sortir de la citadelle de ce niveau. Tren-



Citadelle de Fer

Niveau 1

Niveau 2

Niveau 3

Niveau 4

Niveau 5

Niveau 6

1 carré = 3 mm

Nord

- Escaliers
- Cage
- Porte
- Double porte

1. Quartiers des esclaves
2. Baraquements
3. Entrepôts
4. Cages des rocs
5. Mess
6. Quartiers des officiers



te-deux grandes cages abritent les rocs. Les selles, brides, harnais et sacs de selle sont aussi à cet étage.

Niveaux 3 et 4 : Le niveau du toit est largement ouvert pour pouvoir accueillir d'autres rocs. Cinq cages supplémentaires se trouvent sur le toit, et les tours abritent des vivres et de l'équipement supplémentaires. Une grande tour centrale se dresse sur ce toit, dans laquelle les Guerriers Dragons ont leurs spacieux et confortables quartiers. Quatre Guerriers Dragons partagent chaque chambre dans ces deux niveaux.

Niveau 5 : Réservé aux gradés. Chaque chambre accueille deux chefs de patrouille d'élite, les Guerriers Dragons qui mènent les autres au combat. Leurs chambres sont réellement plus luxueuses et confortables.

Niveau 6 : Le domaine privé d'Amandia, le commandant de la Citadelle, et de son supérieur, le Seigneur Guerrier. Le commandant est presque toujours là. Toutefois, le Seigneur Guerrier est un des Kaisharga, les serviteurs non-morts du Dragon, et réside habituellement en ville pour conseiller le Dragon. Quatre Draxiens d'élite gardent ce niveau.



Amandia (commandant de la Citadelle de Fer)
Gladiateur humaine
Niveau 15
Loyale mauvaise

For 19	Int 14
Dex 15	Sag 11
Con 15	Cha 14

pv 90
CA : -8 (*armure à bandes +4, bouclier +3*)
#AT : 5/2
TAC0 6
Dég. : 2d4 +13 (*épée bâtarde en acier +4*, spécialisée)
Déplacement 12

Puissante et intelligente guerrière qui a monté les échelons de la hiérarchie des Guerriers Dragons, Amandia est une grande femme aux large épaules, la quarantaine, remarquable par sa beauté et sa personnalité caustique. C'est une personne vindicative qui n'oublie pas le moindre affront, et elle a ravagé des ennemis pour une simple rebuffade. Amandia est la maîtresse vivante des Guerriers Dragons, mais elle sert le Seigneur Guerrier mort-vivant, un Kaisharga (seigneur mort) du Conseil du Dragon. Elle espère détrôner le Seigneur Guerrier et prendre sa place, ne se rendant pas compte que sa réussite ferait que le Dragon la « récompenserait » par la mort-vivance. Pour atteindre ce but, elle peut secrètement recruter des membres du groupe, les envoyer à Ur Draxa comme « prisonniers » et les laisser s'échapper — pour accuser le Seigneur Guerrier, ou le faire éliminer par les aventuriers.



Chapitre quatrième : La Cité Maudite

« Le Dragon perçut le tribut de 600 erdlus, 170 kanks, 30 mekillots et 400 esclaves. Cent livres de fer, 60 livres de cuivre et 20 livres d'or furent données au Dragon le même jour. Il est noté que la bête fut satisfaite de la levée de Yaramuke et épargna la cité, dans la sixième année enregistrée de la Contemplation du Roi. »

— Le Parchemin d'Eibok, retrouvé dans les ruines de Yaramuke

Ur Draxa, cette ville forteresse d'une taille et d'une puissance incroyables, est le cœur du mal et du pouvoir dans la Région de Tyr. Elle est la citadelle du Dragon, de laquelle la créature ravage tout le monde connu. Nul ne peut se préparer au pouvoir enfermé derrière les murailles cyclopéennes d'Ur Draxa.

Entrer dans Ur Draxa

Quand vos joueurs atteignent la cité, assurez-vous qu'ils réalisent la portée et les implications du spectacle qui leur est offert. Les murs extérieurs de la ville font 210 mètres de haut et sont épais de 375 mètres, facilement visibles à plusieurs kilomètres à la ronde. L'Ouragan de Cendres, l'Anneau de Feu — en voyant Ur Draxa, vos personnages doivent réaliser que ce ne sont pas des formations naturelles, mais des défenses d'une taille inconcevable. La terrible puissance et les proportions extraterrestres de la cité transcendent tout ce que les personnages pourraient imaginer.

La vue de l'extérieur

Du point de vue d'un étranger au niveau du sol hors des imposantes murailles d'Ur Draxa, il n'est même pas apparent qu'elles abritent une cité. Le visiteur est simplement confronté à une falaise de roc lisse qui s'élève à 250 m de haut et disparaît au loin vers la gauche et la droite. Les murs ont un diamètre extérieur de 36 km et une circonférence de plus de 113 km. Il faudrait des jours de marche pour en faire le tour. Les blocs qui constituent la muraille font en moyenne 30 mètres par 15, mais sont asymétriques. Ils s'imbriquent dans un motif qui se répète neuf fois sur la circonférence des murailles. Un observateur au sommet des murs extérieurs peut dire qu'ils font environ 24 mètres d'épaisseur. Ces blocs doivent peser des centaines de tonnes chacun.

Une inspection minutieuse des murailles révèle des joints si parfaits qu'un couteau d'acier ne pourrait se planter entre les pierres. La pierre en elle-même est douce, sans traces de coups de ciseau ou d'une autre forme de travail. Elle est étonnamment froide au toucher — sa température s'élève à peine au dessus du gel. La chaleur intense de l'Anneau de Feu tout proche ne peut l'affecter. Neuf portes, équidistantes sur la circonférence, mesurent chacune 39 mètres de haut et 18 de large. Des bordures de 4,5 mètres ont été garnies autour des arches avec des runes de pouvoir puissantes. Les portes elles-mêmes ne contiennent rien d'autre que de la pierre blanche, identique à celle du reste du mur. Aucune faille n'est décelable dans ces portes.

Entrer

La Cité Maudite est quasiment imprenable. Le mur extérieur est une levée verticale de pierre de 210 mètres de haut ; même le plus habile des grimpeurs ne peut rien contre un tel mur.

Le vol et la lévitation sont des options, mais un vent entre **tempête** et **tempête de cendres** tourne continuellement en sens horaire autour de la cité. L'Ouragan de Cendres descend souvent au niveau du sol autour des murs d'Ur Draxa. Une fois dans les murs de la cité, les intrus seront confrontés à un grand nombre de gardes compétents.

Traverser les murailles de la ville est difficile, mais pas impossible. Les murs sont enchantés pour éviter le passage de personnages astraux ou éthérés, mais les personnages en phase ou marchant dimensionnellement pourront les traverser. Le mur extérieur est épais de 375 mètres, mais un clerc de la terre ou un mage avec de nombreux *passe-murailles* pourrait probablement le faire.

Les portes et sommets des murailles sont gardées, mais aucune patrouille ne parcourt la circonférence entière. Les aventuriers risquent relativement peu d'être découverts, mais seulement tant qu'ils ne s'approchent ni des portes ni des sommets des murailles.



Les portes extérieures

Le moyen le plus efficace de traverser les murs extérieurs est d'utiliser l'une des 9 portes. Ceci peut ne pas immédiatement être évident ; l'intérieur des arches est scellé de pierres blanches. Mais la pierre des arches peut se mettre en phase avec le vide, créant ainsi un tunnel.

Chaque porte extérieure est un objet psionique similaire à la Porte Maudite. Les portes se rappellent une liste de personnes autorisées à les commander. Une personne inconnue de la porte doit la contacter et la vaincre en combat psionique pour l'ouvrir. Ceci n'est pas évident ; sur Athas, les portes que l'on ouvre en pensant à elles ne sont pas courantes.

Chaque porte est gardée par un clan de 50 gardes. Ces garnisons sont abritées dans des forteresses qui résident dans les flancs intérieurs de l'arche. De tortueux escaliers mènent au sommet des murailles. De plus petites maisons de garde au sommet des murailles sont gardées par des hommes des mêmes compagnies. Les gardes ont surtout un rôle cérémonial, mais prennent leurs devoirs au sérieux. Le commandant de la compagnie peut annuler des ordres donnés aux portes par quiconque sauf un Seigneur Mort ou le Dragon. Si quelqu'un se trouve dans la porte quand on lui ordonne de se refermer, il est balayé vers la sortie la plus proche et désorienté 1d6 rounds.

La porte qui est face à l'ouest, correspondant à la Porte Maudite, est connue comme la Grande Porte. Elle est substantiellement plus décorée, mais fonctionne essentiellement comme les huit autres portes extérieures. Elle est traditionnellement gardée par une compagnie citadine (et non un clan comme les autres portes) de 100 hommes choisis.

Chaque porte extérieure à les capacités de la Porte Maudite (voir le chapitre 3). Si une porte est vaincue psioniquement, elle peut être forcée à s'ouvrir ou se fermer. Toutefois, elle envoie un appel de détresse psionique au Seigneur Mort le plus proche. De plus, si une porte extérieure est inconsciente, elle se ferme automatiquement. Un psionique pourrait se retrouver enfermé par accident.

Le plan de la ville

L'étendue intérieure des murailles est uniformément fraîche et plaisante, la température n'y dépassant jamais 25 ou 30 C °. Après la chaleur infernale de la vallée extérieure, le confort de la ville est une surprise agréable. Ur Draxa est divisée en neuf secteurs égaux par des murailles fort semblables aux murailles extérieures, mais ne mesurant que 144 mètres de haut. Un second mur circulaire, identique au mur extérieur (210 m de haut) entoure le centre de la cité, le Sanctuaire du Dragon. Les murs séparateurs vont des murailles extérieures aux murailles intérieures, les joignant sans la moindre faille. Les murailles séparatrices sont couvertes d'une riche forêt habitée seulement par les oiseaux et de petits insectes. Des plantes grimpantes descendent de plus de 30 mètres sur les côtés du mur, cachant le dessus du mur sous une luxuriante végétation. Les bandes de forêt constituent des espaces de chasse supplémentaires pour les Draxiens, qui les gardent exempts de créatures dangereuses.

Les sommets de ces murailles ne sont ni habités ni patrouillés, mais des escaliers mènent des sommets des murailles de kadrant aux sommets des murailles intérieures et extérieures, et des sommets des murailles intérieures au sol de la cité.

Cinq grands boulevards circulaires concentriques entourent la cité, parallèles aux murailles intérieures et extérieures. Les boulevards traversent les murailles séparatrices par de grandes portes similaires aux portes extérieures. Elles sont un peu plus petites — seulement 30 mètres par 12. Elles sont toutes habituellement ouvertes et vides de pierre.

Chacun des neufs secteurs de la cité contient des villes, champs, lacs, forêts — tous types de terrains. Les terres de la ville sont habituellement cultivées par de massives armées d'esclaves ; les forêts sont des terrains de chasse pour les Draxiens. Beaucoup de régions sont dépeuplées et sont tombées en ruines. La « ville » d'Ur Draxa est plutôt un groupe de cités et de villages regroupés sous des murailles communes.

Le sanctuaire central : Les murailles intérieures de la cité comportent 9 portes identiques aux portes extérieures. D'étranges et inquiétantes lumières brillent au-dessus de la cité centrale. Un réseau de couleurs à la limite du visible forme un rideau, et des chutes de lumières clignotantes sur le cœur de la cité font ressembler ce phénomène à une aurore.



Ce cercle intérieur est la retraite privée du Dragon. Nul autre que les plus anciens et fidèles Kaisharga ne peut y pénétrer. Entrer dans ce secteur sans y avoir été invité est fatal — comme vos joueurs le découvriront.

L'histoire d'Ur Draxa

Sur des milliers d'années, les Draxiens ont été illuminés et anoblis par leur association avec le Dragon (seuls les plus forts et les plus intelligents ont survécu aux standards de compétition mis en place par le Dragon). En tant que race de guerriers avancés et civilisés, il ne leur était pas concevable de s'abaisser au travail des champs ou à des tâches aussi communes (ils sont devenus une race d'esclavagistes cruels, et ne font plus pousser leurs propres cultures ni ne mènent d'activité d'artisanat).

Tout Draxien en vie à ce jour peut tracer son lignage direct jusqu'aux premiers habitants de la cité, les grands héros de l'armée du Dragon (occasionnellement, des clans ont été effacés et d'autres clans ont été autorisés à se réclamer de ces souches plus nobles ; seules les souches héroïques ont persisté parmi les Draxiens). Ur Draxa est la seule lumière culturelle à briller encore dans ce monde brutal et exigeant ; toutes les autres créatures n'existent que pour servir la Cité Maudite, la ville du Dragon, la puissante Ur Draxa (peu de Draxiens suspectent même qu'il y ait d'autres villes au monde ; ils pensent que le reste d'Athas est comme la Vallée ou la Mer Pulvérulente. Si jamais on leur soutenait le contraire, ils traiteraient probablement l'annonciateur de cette nouvelle de menteur).

Ur Draxa est la société parfaite. Les nobles fils des héros sont libres de continuer à affûter leurs talents martiaux et d'érudition (la plupart sont des esclavagistes illettrés et assoiffés de sang), et les esclaves ont accepté leur lot d'êtres faibles et sont heureux de servir leurs supérieurs (pas vraiment). Les disputes se règlent honorablement, dans l'arène du noble combat (des meurtres brutaux devant une foule en délire assoiffée de sang), et tous sont heureux de voir les différends se régler par les armes (curieusement, les guerriers les plus expérimentés ont souvent des « accidents » avant d'entrer dans l'arène).

Le Draxien typique est intoxiqué de supériorité et de la croyance qu'il ou elle est un héros issu d'une race de héros. Malgré ceci, les Draxiens sont moins érudits et illuminés qu'ils ne le pensent. Un Draxien peut conter quatre heures durant les faits d'armes de son clan, sa lignée, les torts et redresseurs de torts de ses générations d'aïeuls — mais la plupart changent de sujet dans une colère feinte et embarrassée quand on leur tend en demandant de le lire à haute voix un compte rendu d'actes passés ou de réciter un morceau choisi de poésie épique. Les Draxiens sont devenus une nation de mégalomanes. La plupart tueraient un esclave en un instant pour ne pas les avoir correctement servi.

Quelques Draxiens ne se conforment pas à ce stéréotype. Les meneurs de clans, vizirs et quelques arkhontes et esclaves maintiennent des registres de la vraie grandeur de la cité, et de son histoire. Ils comprennent qu'ils vivent dans une société violente où la véritable connaissance n'est pas appréciée face aux prouesses martiales. Malgré ceci, les érudits d'Ur Draxa sont ceux qui gouvernent la cité.

La société draxienne

Le peuple d'Ur Draxa naît, vit et meurt dans un système social qui encourage la compétition et la lutte. Toute leur vie durant, les Draxiens essayent d'améliorer leur sort aux dépens de leurs voisins. Cette orientation culturelle a été soigneusement instillée dans chaque nouvelle génération durant des siècles. Les arts, sciences et autres formes d'illumination ont souffert alors que les prouesses militaires furent encore et encore considérées comme la première vertu de la société draxienne. Il est ironique de constater que les Draxiens eux-mêmes ne réalisent pas cet état des choses.

Les humains, demi-elfes, nains et mûls sont tous présents à Ur Draxa. Les thri-kreen, petites gens, et demi-géants y sont inconnus. Les Draxiens parlent un langage archaïque connu comme le haut draxan, incompréhensible pour ceux qui parlent le commun de la Région de Tyr. Les esclaves sont mis à mort si on les prend à parler le haut draxan. Ils doivent utiliser le bas draxan, ou langue des esclaves. Basée sur le haut draxan, elle a été teintée de mots d'emprunt aux langues natales des esclaves depuis des années. Elle est compréhensible à 50 % par les utilisateurs du haut draxan et fort semblable aux dialectes des bannis.



Le haut de la hiérarchie draxienne : Les paroles du Dragon sont la loi — son moindre soupir est un édit. Les Draxiens communs adorent presque le Dragon, et en parlent comme un fanatique religieux parlerait du meneur de sa secte. Le Dragon ne peut pas faire le mal, il est un exemple vivant de force, sagesse, et pouvoir que chaque Draxien se doit d'imiter.

Malgré l'adulation dont le Dragon fait l'objet, il ne cherche pas la déification. Il y a des milliers d'années, il aurait pu se proclamer dieu, mais la loyauté absolue de ses citoyens suffit apparemment à ses besoins. C'est un remarquable exemple de tolérance et de sagesse provenant d'une créature normalement si vorace.

Dans le lointain passé, le Dragon était fortement impliqué dans la gestion journalière de la cité. Il décrétait des lois, rendait des jugements et supervisait directement les armées d'Ur Draxa. Les siècles passant, le Dragon a lentement disparu de la vie publique, se mêlant de moins en moins des affaires de son peuple. Seuls les problèmes les plus graves sont à présent portés à son attention. Le Dragon passe son temps dans les terres au-delà de l'Ouragan de Cendres ou dans sa retraite au centre de la cité.

Les Seigneurs Morts : Directement sous le Dragon se situent les très craints Kaisharga, ou Seigneurs Morts. Ces créatures mortes-vivantes forment un cabinet de ministres pour le Dragon, s'occupant des opérations courantes pour lesquelles le Dragon a perdu son intérêt. Chaque Kaisharga fut un puissant vizir, arkhonte ou guerrier récompensé pour sa cruauté ou son efficacité par sa mort-vivance.

Plusieurs Kaisharga rêvent de détrôner le Dragon et de prendre sa place, mais même réunis ils ne seraient pas de force à remplir une telle tâche. Les Kaisharga comprennent le Seigneur Guerrier, le Seigneur Vizir, le Seigneur Arkhonte, le Chambellan, le Héraut, le Seigneur Scribe, le Seigneur Gardien, le Seigneur Assassin et 17 autres.

Sous les mains froides des Seigneurs Morts se trouvent les habitants de la cité. Il y a trois bras administratifs : les arkhontes, l'armée et les vizirs.

Un poste au gouvernement est considéré comme le plus grand des honneurs par les citoyens draxiens ; les clans se lancent dans de terribles intrigues pour déterminer qui peut enrôler son fils ou sa fille dans les rangs des arkhontes ou obtenir un poste favorable dans l'armée.





Les arkhontes : Ils fonctionnent comme partout ailleurs. Ce sont les administrateurs et superviseurs de la cité, ils dirigent les distributions de marchandises, s'occupent des propriétés réservées pour le Roi Dragon, et maintiennent la loi et l'ordre dans la ville. Élevés dans une doctrine et une philosophie martiales, les arkhontes s'assurent que les citoyens maintiennent le Shaï, ou esprit martial draxien.

L'armée : Les Draxiens n'attendent jamais sérieusement une attaque importante. La plupart ne croient même pas qu'une révolte des esclaves soient possibles. Malgré cette attitude suffisante, ils défendent toutefois férocement leur ville.

Tout citoyen libre est techniquement membre de l'armée, mais un cadre d'officiers puissants et influents mène des factions individuelles ; l'armée complète se formerait autour de ce squelette si une alerte survenait.

De puissants clans supportent des régiments entiers ; les plus petits clans s'octroient une ou deux compagnies. Ces forces sont des armées en devenir, composées d'hommes des clans de leurs familles respectives. Chaque meneur de clan rassemble des troupes au nom du Dragon, mais beaucoup de chefs laissent la direction de leurs forces aux plus jeunes guerriers de leur clan. Quelques clans ont un poste permanent, comme la Garde de la Porte Nord ou l'Armée Occidentale. Il y a 50 compagnies de clans, variant en taille d'une douzaine à près d'un millier de guerriers hommes et femmes.

Les chardra, ou compagnies citadines, sont moins courantes. Ce sont des gardes d'élite non soutenues par un clan, mais plutôt prélevées dans tous les clans et sous les ordres d'un officier de l'armée. Les compagnies citadines luttent tranquillement pour les faveurs du Dragon, cherchant à impressionner leur maître par leur efficacité et leur férocité. Il y a 15 compagnies citadines, qui comprennent les Guerriers Dragons de la Citadelle de Fer, les soldats les plus prestigieux de l'armée draxienne (voir Chapitre troisième).

L'armée draxienne, menée par le Kaisharga connu comme le Seigneur Guerrier, comprend quatre légions — les Légions Septentrionale, Méridionale, Orientale et Occidentale. Chaque légion comprend des compagnies de clan et citadines. Un général Seigneur Mort et une équipe de capitaines vivants commandent chaque légion.

Les vizirs : Les vizirs, constitués de puissant psionistes, profanateurs et sages érudits, forment un corps de conseil et une université. La préservation des arts et des légendes, qui disparaissent de la culture draxienne, est un grand centre d'intérêt chez les vizirs, alors que les arkhontes préfèrent supprimer tout ce qu'ils désapprouvent.

Les vizirs sont les plus érudits et ouverts des Draxiens — mais aussi les plus arrivistes et assoiffés de pouvoir. Les Kaisharga sont souvent tirés de puissants vizirs ; de puissants vizirs vivants peuvent tracer un réseau d'amis et alliés comprenant des arkhontes, des compagnies citadines et des clans. Agissant comme les courtiers du pouvoir et préservateurs de la connaissance perdue, les vizirs semblent souvent être la vraie puissance d'Ur Draxa.

Les clans : Tous les citoyens appartiennent à un clan. Tout Draxien libre est né dans un clan qui possède des terres et est considéré comme noble. Un Draxien se voit comme un soldat du Roi Dragon, un seigneur sur toute la terre, et un membre d'une noble et ancienne famille — même si le même banal Draxien passe la plupart du temps à surveiller des esclaves sur les terres du clan.

Le clan (« tsaï » en draxan) est l'institution la plus importante de la société draxienne. Tout tourne autour du clan : l'entraînement des enfants, mariages arrangés, lignage et anciens hauts faits, et vendettas. Les Draxiens cherchent la gloire pour l'honneur de leur clan ; une insulte faite au clan est un défi immédiat à la mort. Dans le monde violent des Draxiens, le clan est le seul refuge et le seul allié qu'un individu puisse jamais trouver.

Le clan se loge dans un système féodal, les clans mineurs servant les clans supérieurs qui à leur tour servent le Dragon. Les seigneurs des clans supérieurs (« tsaïsharga ») règnent sur un kadrant, ou secteur, entier de la ville. Chaque vassal du clan régnant (« tsaïshar ») se voit octroyer de plus petits territoires dans le secteur du kadrant.

La culture draxienne

Bien que la civilisation d'Ur Draxa ait dégénéré en une brutale société de la survie, le peuple de la Cité Maudite n'est pas dépourvu d'arts ni de talents. Dans un monde où les vertus martiales sont glorifiées au-delà de tout autre ta-



lent ou capacité, le juste usage des armes et la grâce et la puissance au combat deviennent des arts en soi. Mais tous les Draxiens ne sont pas des meneurs d'esclaves arrogants et assoiffés de sang ; les classes érudites ont les ressources d'une culture vieille de plusieurs siècles pour leur fournir culture et beauté.

Vêtements : Les Draxiens disposent du climat le plus favorable du monde connu. Leurs murs enchantés les protègent de la chaleur et du temps déchaîné de l'extérieur. Les vêtements et armures reflètent ceci. Les hommes et femmes portent de longues jupes et kilts, des ceintures larges, et un pourpoint sans côtés ni manches porté au-dessus d'un harnais militaire de cuir. Les deux sexes se rasent le crâne à partir de 13 ans, et portent des couvre-chefs travaillés faits de matériaux dispendieux. Tous les nobles sont armés, ne fût-ce que d'une dague ou d'un bâton.

L'équipement dans Ur Draxa est de meilleure qualité que dans la plupart des campagnes de DARK SUN. Les armes d'acier ou de fer coûtent le tiers du prix athasien normal. Dans l'enceinte des murailles, une armure de métal ne cause pas d'épuisement. La plupart des armuriers sont maintenant partis, mais de nombreuses cottes de mailles et armures à bandes exotiques sont conservées sous bonne garde dans les armureries et les pièces des maisons nobles draxiennes.

Les soldats s'équipant pour la bataille préfèrent une forme plus légère et stylisée d'armure à bandes ou une cuirasse chitineuse. Les guerriers apprécient les épées, et les grands boucliers étroits de cuirasse laquée.

On permet aux esclaves de porter un court pagne de tissu blanc, et pour les femmes un pourpoint sans manches de la même couleur. Une tunique blanche désigne l'esclave ; aucun Draxien ne voudrait être surpris avec des vêtements blancs. Les esclaves sont aussi marqués sur l'intérieur du poignet avec le signe de leur possesseur, Ceci ne signifie que peu de choses, car tout Draxien peut commander n'importe quel esclave à tout moment.

Arts : L'élite érudite de la cité maintient (à peine) vivante une riche tradition d'appréciation artistique éclairée. De façon perverse, les Draxiens communs voient tout intérêt pour les arts comme un luxe décadent — certainement pas une occupation pour un guerrier. Quelques uns des Draxiens érudits (vizirs et chefs de clan) maintiennent de grandes bibliothèques et gardent des esclaves musiciens, sculpteurs et danseurs dans leurs demeures.

Les vieux Draxiens possèdent un intérêt passionné pour l'ingénierie et l'architecture militaires. Les palais des clans sont magnifiques et la force et la subtilité s'y mêlent dans un mélange harmonieux de forme et de fonction. La généalogie des clans, et la perpétuation des hauts faits des héros en chansons sont aussi des arts extrêmement développés dont de nombreux exemples peuvent être trouvés dans les maisons des Draxiens lettrés. Enfin, toute science ou étude apparentée au combat est fortement développée chez les Draxiens. Le keshaï, ou la Danse de Guerre, est un vieil art martial qui met l'accent sur l'usage des armes et les coups portés sans armes. Tous les Draxiens ont appris le keshaï jusqu'à un certain point ; ceci fait partie de leur éducation.

Justice : Les arkhontes font respecter l'ancien et simple code pénal draxien. Il n'y a que 7 lois ; tout autre écart ou complainte se règle dans l'arène entre les antagonistes ou par le meneur de clan du secteur. Les lois :

- Obéis au Dragon, ainsi qu'aux Seigneurs Morts et chefs de clan.
- N'arme point un esclave, ni ne lui permets de croire qu'il puisse en quelque manière que ce soit égaler un Draxien.
- Redresse les torts dans l'arène. Ne te dispute pas ailleurs.
- Ne trahis pas Ur Draxa à un étranger.
- Ne pratique pas la magie élémentaire (cléricale).
- Ne gêne pas les arkhontes. Les violateurs des lois doivent être punis.
- Ne déshonore jamais ton clan, ton kadrant et ta ville.

Seuls trois châtiment existent pour les criminels : la mise en esclavage, l'exil ou la mort. La mort est considérée comme la peine la plus légère, la mise en esclavage comme la pire. Dans les rares cas où un Draxien commet un crime lui valant la mise en esclavage, il est habituel de laisser le coupable seul un certain temps pour qu'il puisse commettre l'acte que l'honneur lui commande. Le clan d'un guerrier ainsi déchu serait autrement terriblement déshonoré.



La plupart des problèmes moins importants sont réglés par les chefs de clans. Ce n'est pas un procès formel, mais une audience des faits de l'affaire par le seigneur du clan. Un chef de clan peut décider le bannissement pour une période allant jusqu'à un an, le jeûne, l'enlèvement des titres et missions du criminel — en fait, la rétrogradation de l'accusé. Les esclaves, richesses et terres peuvent être données à la victime de l'affaire. Malheureusement, les chefs de clan ne sont pas entièrement objectifs ; ils se rappellent les faveurs et affronts quand vient pour eux l'heure de régler des différends.

L'arène : C'est le moyen le plus courant de régler une dispute entre Draxiens. Tout Draxien peut en tous temps et pour toutes raisons demander à en rencontrer un autre dans le « kaïdar », ou arène des duels. L'individu défié a le droit de choisir les conditions et les armes — par exemple, la mort et des masses, ou l'abandon et les psioniques. L'attaquant peut proposer une arme alternative, et si le défié la refuse, le combat se fera à mains nues. Le duel se fait toujours dans une arène de 12 pas de diamètre. Une fois que le duel commence, quitter l'arène signifie la mort — les spectateurs s'assurent que le duel soit terminé avant qu'un duelliste ne puisse la quitter.

Nul ne peut interférer une fois que le duel a commencé. Durant le kaïdar, tout arrive. Les attaques psioniques ou magiques, jeter du sable dans le visage de l'ennemi, feindre la mort pour placer un coup facile — personne ne s'interpose. La seule règle existante interdit de cacher une arme secrète, comme une dague dans la botte, car on se met d'accord sur les armes avant le début du duel.

Esclavage : Les Draxiens comptent plus sur l'esclavage que les autres cultures athasiennes. Les artisans, écrivains, artistes, et tous les travailleurs manuels et paysans sont des esclaves. La demande de travail pour les esclaves est insatiable ; les esclaves d'Ur Draxa ont de bonnes conditions de vie, mais les Draxiens exécutent des esclaves pour des choses aussi bénignes qu'un regard de travers.

La plupart des esclaves d'Ur Draxa y sont nés. Beaucoup peuvent réciter la généalogie orale d'une lignée d'esclaves vieille de milliers d'années. Toutefois, le Dragon revient annuellement avec des esclaves pour Ur Draxa de ses expéditions dans le monde extérieur. Une fois les esclaves amenés dans la Cité Maudite, on leur interdit sous peine de mort de parler de leur précédente vie au-delà de l'Anneau de Feu.

Les artisans habiles sont estimables et bien traités. Ils reçoivent de petites maisons pour leurs familles et sont aussi bien nourris tant qu'ils fournissent un bon travail et se comportent servilement à l'égard des Draxiens. Ces pitoyables créatures tiennent à maintenir le statu quo ; leur esprit combatif est mort depuis des générations.

Les esclaves mécontents sont ceux qui sont les plus récents, et plus rarement les plus fougueuses des familles qui voient l'esclavage comme l'abomination qu'il est. On les retrouve le plus souvent parmi les esclaves des champs et ouvriers, qui endurent le pire. Leurs attitudes rebelles leur valent des réactions sauvages de leurs maîtres.

Les enfants des concubines esclaves des Draxiens sont élevés comme des membres à part entière du clan ; le sang esclave est considéré comme lavé par le sang noble du parent draxien. Le parent esclave est généralement immédiatement mis à l'écart et l'enfant ne sait jamais que son père ou sa mère était esclave.

Déplacements en ville

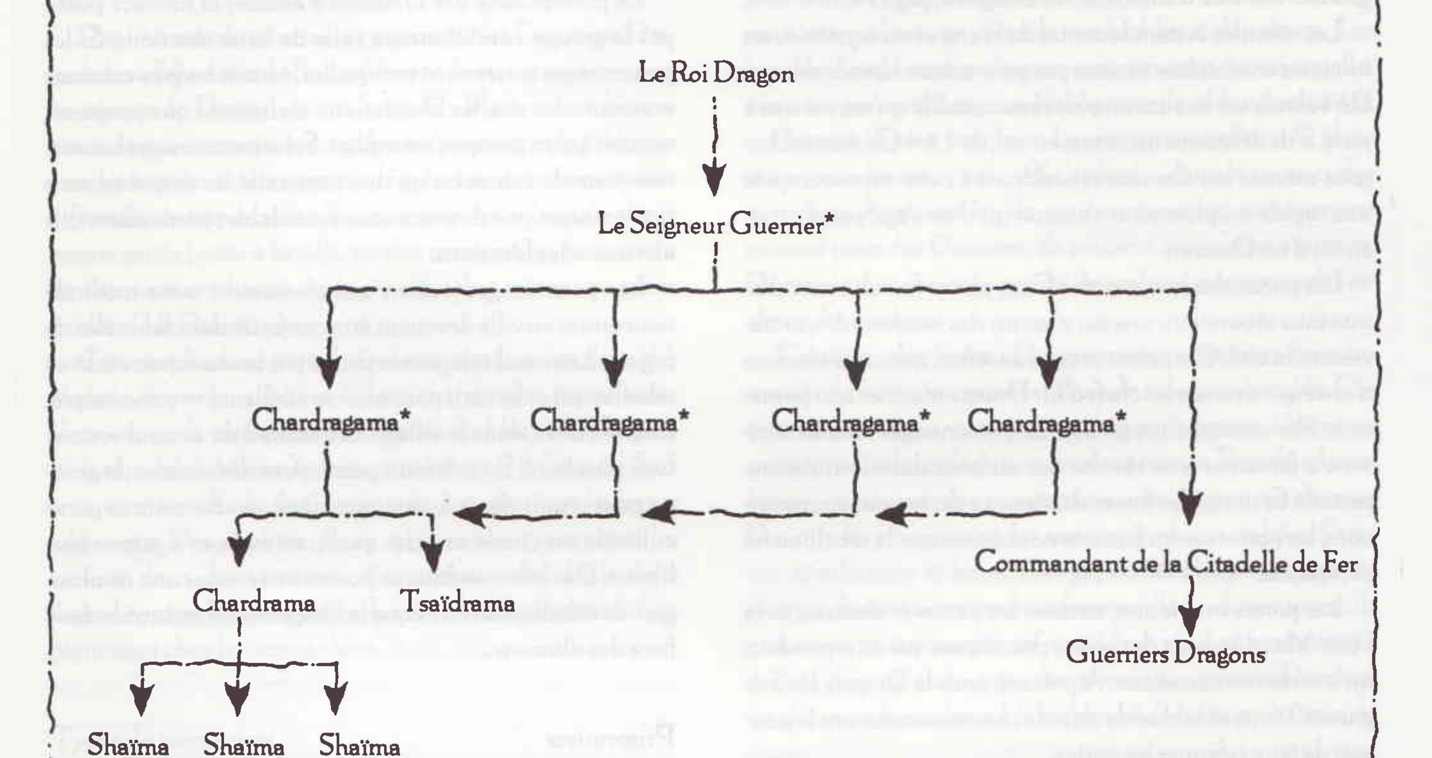
Ur Draxa est très grande ; les murs extérieurs entourent une zone de plus de 1.000 kilomètres carrés et chaque secteur est un coin de 12 km de long, 3 km de large vers l'intérieur et 11,5 vers l'extérieur. En général, utilisez le système normal de déplacement pour le voyage entre secteurs et ne descendez à l'échelle tactique (le classique 1 carré = 3m) que quand les personnages sont impliqués dans un combat ou pénètrent dans un bâtiment.

Considérez les secteurs de ville comme dégagés (1/2 PD par km) et les secteurs de forêt comme Versant Forestier (3 PD par km) pour le déplacement général. Les voyageurs marchant le long des boulevards de la ville ou dans le Secteur du Monument peuvent se déplacer comme sur une route, pour 1/2 PD par km. La météo ne ralentit jamais les déplacements en ville.

Vol : Convertissez le taux de déplacement en une distance horaire. Par exemple, le taux de déplacement en vol d'un roc est de 36 ; le roc a 36 PD disponibles et l'air a un coût de déplacement de 1/2 PD, donc le roc peut parcourir 108 km



LE SYSTÈME MILITAIRE DRAXIEN



Chardragama	:	commandant de légion (8-15 chardra et tsaï)
Chardrama	:	chef de régiment (3-20 shaïma)
Tsaïdrama	:	chef de régiment de clan (3-20 shaïma)
Shaïma	:	chef guerrier (10-20 Draxiens)

* Poste occupé par un Kaisharga



par jour (36 x 2 x 1,5), en volant 10 heures par jour. Chaque heure, le roc parcourt 10,8 km.

Toutefois, si l'endurance est un facteur ou si le voyageur veut voler le plus efficacement possible, convertissez le taux de déplacement en déplacement par tour — rappelez-vous, un déplacement de 18 donne une vitesse de 1,5 km/tour. À cette échelle, le roc vole à 18 km/h.

Survoler les murs intérieurs est extraordinairement dangereux. Voir « Le Sanctuaire du Dragon », page 74.

Les volatiles évitant le centre de la cité et ses mystérieuses lumières ensorcelées ne sont pas pour autant hors de danger. Un volatile est beaucoup plus remarquable qu'un visiteur à pied. S'ils détectent un intrus en vol, de 1 à 4 Guerriers Dragons montés sur des rocs répondront à cette menace, après une rapide enquête pour s'assurer qu'il ne s'agit pas d'un vizir ou d'un Draxien.

Les portes des boulevards : Cinq portes franchissent chaque mur séparateur, une sur chacun des boulevards qui traversent la cité. Ces portes restent ouvertes, mais une menace d'envergure verrait les chefs d'Ur Draxa ordonner leur fermeture. Par exemple, un groupe de personnages-joueurs arrivent à fomenter une révolte des esclaves dans le troisième secteur. Si toutes les forces draxiennes du secteur sont vaincues, les portes seront fermées pour éviter que la rébellion ne se répande.

Les portes intérieures, comme les portes extérieures et la Porte Maudite, sont des objets psioniques qui ne répondent qu'à certaines personnes. À présent, seuls le Dragon, les Seigneurs Morts et le chef de clan de chaque secteur ont le pouvoir de faire refermer les portes.

Rencontres dans Ur Draxa

Quand les personnages traversent la cité, mettez l'accent sur ses différences par rapport aux cités-États et villages de la Région de Tyr. Les sept cités ont des tailles allant de 10 à 50.000 âmes ; Ur Draxa est au moins deux fois aussi grande. De plus, les constructions y sont plus grandes, plus larges, plus propres ; les statues plus artistiques ; les rues plus nettes et pavées de dalles — qui sont rares dans les sept cités.

Le groupe rencontre différents aspects et intrigues d'Ur Draxa selon la manière dont ils y entrent. Ils pourraient y arriver en envahisseurs ou espions furtifs, être escortés comme prisonniers ou esclaves, ou même se voir octroyer la permission de visiter la ville.

Intrus

La promptitude des Draxiens à estimer la menace posée par le groupe conditionnera celle de leurs réactions. Si les personnages se tiennent tranquilles, évitent les gros combats et restent discrets, les Draxiens ne réaliseront que progressivement qu'un groupe s'est infiltré. Si les personnages laissent une piste de ruines ou qu'une patrouille les surprend sans qu'ils n'aient pris de précautions préalables particulières, ils alerteront les Draxiens.

Les personnages-joueurs qui choisissent cette méthode pour entrer en ville devraient être confortés dans leur rôles de fugitifs. Leur seul refuge sera fourni par les quelques esclaves rebelles qui se battent pour une vie meilleure — par exemple, Faro le Potier, dans le village de Jezelred du second secteur (voir plus loin). En se faisant passer pour des esclaves, le groupe peut réunir des informations, détrôner des maîtres particulièrement cruels, et aider quelques esclaves à gagner leur liberté. Des héros ambitieux pourraient essayer une révolte à grande échelle, mais tant que le Dragon vit, il est inutile de se faire des illusions...

Prisonniers

Qu'ils soient attrapés dans l'Anneau de Feu par des Guerriers Dragons ou par une patrouille hors des murailles de la ville, le groupe entre dans Ur Draxa en tant que captifs — et pions en devenir dans la scène politique de la cité. La présence des personnages représente une grave brèche dans la sécurité. Plus près des murs de la ville auront-ils été surpris, plus quelqu'un aura d'ennuis — l'armée, un vizir, les arkhontes, ou même un Seigneur Mort.

Des sous-fifres pourraient considérer le groupe comme un moyen de se faire valoir ; et le groupe pourrait utiliser ces ambitions pour s'échapper et semer le désordre. Par exemple, l'arrivée des personnages entraîne une visite de Hitasho



Ken, le Grand Vizir (un mortel) du Hall de l'Apprentissage du Secteur Sept (voir plus bas). Ken voudrait remplacer un de ses supérieurs Seigneurs Morts, et pourrait engager le groupe pour l'espionner ou l'assassiner. Il promet une évasion organisée en échange de ce travail. Qu'il soit sincère ou non dépendra du MD.

Visiteurs

Des héros rusés pourraient persuader les Guerriers Dragons dans l'Anneau de Feu qu'ils sont des visiteurs attendus, invités par le Dragon ou un Seigneur Mort. Aussi bizarre que cela puisse paraître, les guerriers savent qu'un arkhonte ou vizir hostile est très capable de geler leur accès à certaines informations importantes. Ils peuvent escorter le groupe sous bonne garde jusqu'à la ville, ou des personnages pourraient les baratiner et obtenir un accès officiel et même une visite guidée d'Ur Draxa.

Cette méthode se prête bien à une implication dans des rivalités entre clans. Naom Falgar, chef de clan vassal, complote contre le puissant clan Thalak du Huitième Secteur (voit plus bas). Mejor Xairas, qui règne sur le Second Secteur, veut étendre la domination de son clan aux kadrants adjacents. Des rivalités de ce type peuvent entraîner les joueurs dans des tentatives d'assassinats, des duels dans l'arène contre des champions de clans, ou des missions d'espionnages chez les autres clans.

Types de rencontres

Ces notes indiquent la variété possible dans les rencontres de routine. Utilisez-les comme tremplin pour votre imagination.

Draxiens : Les soldats portent armes et armures. Voir « Humain, Draxien » dans la section des monstres en fin d'ouvrage. Les Draxiens courants sont accompagnés par 1d20 esclaves domestiques ; les Draxiens portent l'armure pour environ 50 %. Les arkhontes portent armes et armures, avec 11 artisans ou esclaves des champs. Les chefs de clan se déplacent avec 2d6 Draxiens normaux et 0-9 (1d10) esclaves domestiques ; la moitié des Draxiens portent l'armure. Les Guerriers Dragons chevauchent des rocs 50 % du temps. Ils portent armes et armure, et si on les rencontre à pied, ils sont accompagnés de 2d6 soldats draxiens. Les Kaisharga se déplacent en compagnie de 2d6 arkhontes, vizirs ou soldats draxiens.

Esclaves : Les artisans esclaves évitent le combat, mais se battent avec des outils de base tels que des marteaux ou haches s'ils sont acculés. Ce sont des humains et nains de niveau 0. Ils font part des rencontres aux Draxiens 1d6 tours plus tard. Les esclaves domestiques sont similaires aux artisans, mais n'ont pas d'outils semblables à des armes. Les bandes d'esclaves des champs comprennent occasionnellement un guerrier de niveau 1-10 ou un voleur de niveau 2-12 ; autrement, ils sont normaux. Les esclaves rebelles sont identiques aux bannis ; voir « Ka'ardani » dans la section des monstres. À moins qu'ils ne prennent les personnages-joueurs pour des Draxiens, ils peuvent se montrer amicaux. Durant le jour, les esclaves rebelles se font passer pour des esclaves des champs.

Créatures des forêts : Un aventurier pénétrant dans un secteur de forêt y trouve un endroit de repos confortable. Ces secteurs sont assez vastes pour qu'un petit groupe d'hommes puisse y rester hors de vue un fort long temps. Toutefois, la noblesse y garde certains monstres pour ses fréquentes chasses. De jour, on y rencontre des tembos, jankx, scarabées d'agonie, aï athasiens et kirres. Des gaj et idéophages se trouvent aussi en forêt mais partent parfois en ville quelques jours ; ils attaquent psioniquement d'un endroit sûr. Les personnages cachés doivent aussi éviter les grands groupes de Draxiens en chasse, et les esclaves à la recherche de fruits ou en train de jouer.

Endroits particuliers

Ur Draxa est bien trop vaste pour se prêter à une description par le menu. Utilisez la villa noble, la ville esclave et les baraquements de régiments ci-dessous comme un canevas pour établir vos propres décors dans la ville.

La Porte Maudite

Directement à l'ouest d'Ur Draxa, la Porte Maudite surplombe l'Anneau de Feu. La Porte est identique à la descrip-



tion du second chapitre. Elle n'obéit qu'au Dragon, Seigneurs Morts et à certains vizirs, arkhontes et officiers de l'armée. En effet, les deux moitiés de la Porte forment une structure intégrée, partageant une seule conscience bien que 37,5 km les séparent. Cette moitié de la porte est gardée par 13 golems de magma qui se trouvent dans des alcôves dans la base de l'arche.

Golems de magma (13) : AL N ; CA 5 ; VD 9 ; DV 12 ; TAC0 8 ; #AT 1 ; Dég. 4d6 ; AS dégâts par chaleur, écrasement ; DS touchés seulement par armes magiques, immunisé aux sorts affectant l'esprit, psioniques, et attaques par feu et froid ainsi que sorts de prêtre des Sphères du feu ou de la terre ; M 20.

Les portes des boulevards

Plus petites que les portes extérieures ou intérieures, les portes des boulevards ne font que 30 m par 12. Chaque porte est ornée de monuments massifs en pierre à l'effigie d'anciens héros.

Les portes des boulevards sont habituellement ouvertes et non gardées. Comme les autres portes des murailles draxiennes, elles se ferment en phasant un bouchon de pierre correspondant à leur volume. Contrairement aux autres portes, celles des boulevards sont de nature strictement magique. Leur seul talent psionique est le pouvoir de comprendre un ordre d'ouverture ou de fermeture.

Les chefs de clans de chaque secteur connaissent les mots de commande des portes bordant leur territoire. De plus, les Seigneurs Morts et certains arkhontes, vizirs et officiers de l'armée connaissent aussi les commandes des portes des boulevards. Si des personnages sont dans une porte alors qu'on la referme, ils sont projetés vers l'extrémité ouverte la plus proche et désorientés durant 1d6 rounds.

Les secteurs

Les neuf divisions (kadrants) de la cité en comprennent quatre de villes, quatre de forêts et une de monuments. Chaque secteur est régi par un « tsaïsharga », ou chef de clan, qui est à la tête du clan le plus puissant du secteur. De trois à dix moindres chefs régissent les clans vassaux du même secteur.

Plusieurs secteurs contiennent des constructions qui desservent la ville entière, comme le complexe arkhontal du Quatrième Secteur (Chuur) ou le Hall de Gloire dans le Huitième Secteur (Thalak). Tous les secteurs se désignent soit par leur numéro, soit par le nom du chef de clan qui le régit.

Les nombreux noms des secteurs sont repris sur la grande carte d'Ur Draxa. Les numéros précédant les descriptions dans chaque secteur font référence à ceux qui se trouvent sur la grande carte.

Premier Secteur (Ulth)

Aussi appelé le Secteur du Monument, le Secteur Ulth a été conçu comme un lieu de procession de la grande porte à la porte intérieure correspondante. Le Secteur Ulth est intentionnellement peu cultivé, avec seulement quelques champs et rizières loin du boulevard principal. La plupart du secteur est un grand parc soigneusement entretenu.

Le boulevard menant de la grande porte court le long d'un surélévation de 6 mètres de haut. Il est garni de magnifiques sculptures de héros dans différentes poses. Tout Draxien aspire à l'immortalité au long du Boulevard des Héros, mais seulement une douzaine de nouvelles statues y sont ajoutées par génération. Il y a à présent environ 1.300 statues qui le bordent.

1. Clan Gyarth : Isolé des routes principales par une série de vergers, les terres du Clan Gyarth sont un petit mais confortable palais de pierre blanche. Le Clan Gyarth est une maison sur le déclin, avec seulement 11 Draxiens, et devra bientôt abandonner ses terres.

2. Clan Ulth : Comprenant plusieurs palais et villes d'esclaves, les terres d'Ulth sont impressionnantes. Le Clan Ulth compte 300 Draxiens, dont beaucoup ont des positions influentes parmi les arkhontes et l'armée. Le chef Tokarman Ulth vieillit, mais c'est un puissant psioniste qui a servi comme vizir durant sa jeunesse.

3. Clan Reyd : Le plus fort des trois clans vassaux d'Ulth ambitionne d'avoir un jour son propre secteur. Leurs terres sont peu nombreuses, mais grandissent : ils ont construit plusieurs palais ces dernières années, et 230 membres du clan habitent ce territoire décousu. Theras, une femme extrêmement rusée et capable, dirige le clan.



4. Clan Raith : La famille Raith, qui décline lentement, s'est presque complètement retirée de la vie publique. Il y a environ 30 ans, une querelle majeure avec un clan plus puissant provoqua la mort de beaucoup de ses membres et vit les alliés du clan l'abandonner.

5. Les Scorpions Noirs : Les Scorpions Noirs sont dirigés par Elisia, une puissante guerrière. Elle porte le titre de Capitaine de la Grande Porte, mais se préoccupe plus de ses ambitions politiques que de la vigilance de ses hommes. Les Scorpions Noirs sont un peu trop confiants en eux et quelque peu inattentifs.

Les baraquements des Scorpions sont en fait une villa enceinte de hauts murs, avec des bassins et des jardins luxueux. C'est un parfait exemple de l'architecture militaire draxienne : la villa est imprenable. Un grand escalier monte vers le mur extérieur où des baraquements secondaires servent de base aux patrouilles.

Les Scorpions Noirs sont menés par une puissante guerrière, Elisia. Elle porte le titre de Capitaine de la Grand-Porte, mais elle s'inquiète plus de ses ambitions politiques que de la vigilance de ses hommes. En conséquence, les Scorpions sont trop confiants et peu attentifs.

Deuxième Secteur (Xairas)

Mené par le chef de clan Mejor Xairas, cette aire à la population dense est le secteur le plus puissant de toute la cité. Mejor Xairas est un puissant et influent chef de clan, qui a sous son aile sept chefs de plus petits clans, et gouverne le secteur efficacement. La compagnie du Clan Xairas compte près de 800 guerriers expérimentés.

1. Clan Kolien : La principale maison vassale du Clan Xairas, qui tient cette position depuis près de 600 ans. La formidable force du Clan Xairas est la seule barrière empêchant le Clan Kolien de progresser plus. Certains membres sont devenus des suivants, forts mais sans ambition. Le chef du Clan Kolien, Machon, est un vieil homme et ses hommes se moquent de sa manie de se rabaisser lui-même.

2. Jezelred : La ville de Jezelred est un exemple typique de ville d'esclaves d'Ur Draxa. Utilisez sa carte comme canevas pour les rencontres dans des villes d'esclaves.

Jezelred est sous la protection du Clan Xairas. Le village occupe une portion des propriétés du chef de clan, et ce depuis plusieurs centaines d'années. En tant que ville esclave, Jezelred est administrée par un conseil de contremaîtres — des esclaves issus de familles influentes et élus par leurs pairs. Les contremaîtres ne supervisent pas réellement l'activité des esclaves, mais s'assurent que les problèmes sont réglés rapidement et discrètement — avant que des Draxiens ne soient impliqués.

Près de 300 esclaves vivent à Jezelred, et y pratiquent leurs divers métiers. Les éleveurs de poulets, ébénistes, tanneurs et forgerons sont les plus représentés, mais quelques artistes, potiers et forgeurs d'armes s'y trouvent aussi. La plupart des maisons d'esclaves sont impeccablement propres, avec de petits jardins bien entretenus à proximité.

Les esclaves d'Ur Draxa vivent comme une nation conquise. En tout temps, même le plus insignifiant des Draxiens peut faire irruption dans leur demeure et réclamer leurs marchandises, services, et même femmes et filles. Le moindre signe de ressentiment entraîne une réponse par l'épée. Vivre sous la menace de l'extinction a rendu les esclaves d'Ur Draxa très, très prudents et adroits. Des aventuriers cherchant l'aide des esclaves seront plus que probablement éconduits, car aucun esclave un tant soit peu sensé ne voudrait risquer la colère de ses maîtres en aidant des criminels.

Le chef contremaître de Jezelred est Mikas Charpentier, un robuste nain. Il est à la tête de la faction loyale de la ville et fera tout ce qui est en son pouvoir pour apaiser les Draxiens. Il a tout intérêt à agir de la sorte : il est le troisième chef contremaître de ces dix dernières années, ses prédécesseurs ayant déplu à leurs maîtres d'une manière ou d'une autre.

Les personnages-joueurs pourraient rencontrer un vieil elfe, Faro le Potier. Faro est un des chefs rebelles de la ville, qui aide les esclaves des autres secteurs qui sont dans les ennuis et qui cherche à causer du tort aux Draxiens et à protéger les esclaves. Faro est un rôdeur/préservateur relativement expérimenté (rôdeur 7/mage 7) et il peut compter sur 15 autres artisans et esclaves des champs dans ce secteur.

3. Clan Xairas : Cet impressionnant complexe de palais, vergers et parcs est la résidence du chef de clan Mejor Xairas. Les 500 membres du Clan Xairas en font le plus grand et puissant des clans, après Thalak. Plusieurs centaines d'es-



Village de Jezelred

0 30 mètres

N

Maison
Puits
Atelier
Clôture
Clôture en pierre
Arbre
Jardin



claves domestiques vivent aussi ici, dans des quartiers construits à l'écart pour eux.

Mejor Xairas est extrêmement ambitieux, et se sert des étrangers comme d'un outil pour son propre avancement. En puissant guerrier et parfait Draxien, il considère les arts anciens comme de stupides pertes de temps.

La maison Xairas tient sous sa protection la compagnie du Clan Xairas, une force guerrière d'élite constituée de membres du clan et de protégés des chefs des clans vassaux. Leur assignation officielle est la Garde de l'Occident, mais ils gardent simplement la porte extérieure, et patrouillent occasionnellement dans la vallée.

4. Clan Gardan : Un des clans vassaux du Clan Xairas, le Clan Gardan est une petite et prestigieuse maison remarquable pour ses puissants psionistes. Le chef actuel de la maison est le chef de clan Kier Gardan, un des principaux vizirs et un érudit renommé. Kier est un demi-elfe d'âge moyen, qui encourage secrètement l'art ancien de la littérature dans sa maisonnée. Depuis plusieurs générations, les Gardan servent comme vizirs du Roi Dragon. Naturellement, Mejor Xairas considère le Clan Gardan comme une maison de dégénérés.

5. Clan Andara : Cette ancienne maison se meurt, et ne compte plus que 24 membres vivants. Serviteurs toujours loyaux du Clan Xairas, le Clan Andara joue chaque année un rôle de plus en plus mineur dans les affaires du secteur. Les autres clans se disputent déjà ses terres et possessions. La propriété est un grand palais original, avec de nombreuses pièces inoccupées et des champs non entretenus.

6. Clan Poln : Une maison draxienne type, le Clan Poln a une taille, un prestige et un statut moyens. Environ 150 personnes appartiennent au Clan Poln. Un tiers de cette famille travaille dans la bureaucratie de la cité, comme arkhontes, soldats de clan, ou gardes de la ville. Le reste de la famille réside dans la demeure, surveillant les esclaves qui travaillent les champs et produisent les marchandises nécessaires à l'entretien de la propriété.

Le chef du clan est Erikos, un profanateur/psioniste de puissance moyenne. C'est un homme vieillissant, qui a servi parmi les vizirs jusqu'à ce qu'il hérite. Il est érudit et apprécie les plaisirs de l'art et de la lecture. Ses goûts provoquent l'embarras du clan ; un charismatique neveu d'Erikos compte l'assassiner et réclamer son titre. Encore une fois, ceci est typique d'un clan draxien.

7. La Forteresse Occidentale : Ce complexe comprend les baraquements et la place forte de la compagnie du Clan Xairas, sous la protection du chef du secteur. Située près de la porte extérieure qui mène au Second Secteur, cette forteresse est une propriété autarcique. Des centaines d'esclaves y résident et entretiennent la garnison dans un luxe fastueux.

Les baraquements sont une petite forteresse, entourée de murs bas mais épais. Ces murs disposent d'un chemin de ronde intérieur pour que des archers et autres arbalétriers puissent le défendre. Au centre des constructions de la compagnie de clan, une petite citadelle abrite l'officier en chef et les armureries de la compagnie.

La compagnie du Clan Xairas, ou Garde Occidentale, se compose de 500 Draxiens (5 compagnies de 100 soldats) du Clan Xairas et de ses clans vassaux. Elle représente une force martiale puissante. En de rares occasions, ils sortent de la ville pour patrouiller dans les terres sauvages.

La compagnie du Clan Xairas est menée par Amandia Xairas, une nièce du chef de clan Mejor Xairas. Amandia n'est pas spécialement douée ou ambitieuse, mais sa famille a tiré sur les ficelles qui l'ont amenée à ce poste important. La famille a aussi sorti un couple de vieux guerriers expérimentés des rangs pour devenir ses conseillers en matière militaire.

Troisième Secteur (Gulidnay)

Le Troisième Secteur est un secteur de forêt, délibérément laissé en friche et garni de toutes sortes de jeux. Comme tous les secteurs de forêt, il est d'une grande beauté naturelle, comparable seulement à celui d'un autre endroit de la Région de Tyr, le Versant Forestier.

1. Clan Gulidnay : Le Clan Gulidnay, une ancienne et honorable maison, a perdu de son influence alors que ses clans vassaux se mouraient. Ces dernières années, cette tendance s'est inversée, alors qu'Irmena Gulidnay renforce son autorité et oblige les clans vassaux à joindre sa cause.

Irmena est une riche arkhonte qui a quitté les rangs de la bureaucratie pour réclamer son titre. Elle dispose de la





loyauté de quatre chefs de plus petits clans du secteur, et contrairement à beaucoup d'autres chefs de kadrant, elle fait fort attention à garder les anciennes pratiques de loyauté vassale en application.

La propriété du Clan Gulidnay est un vaste et vieux manoir dans la forêt avec plusieurs ailes vacantes ou partiellement occupées. Il y a 210 membres actuellement dans le clan, et 200 dans les clans vassaux de Gulidnay. La plupart des membres du Clan Gulidnay cherchent de l'emploi chez les arkhontes, parmi lesquels Irmena compte encore de nombreuses relations. Gulidnay n'entretient pas de compagnie de clan.

2. Clan Slayd : Au premier plan des clans sous les ordres de Gulidnay, la maison Slayd est un petit clan qui a lentement décliné depuis ses heures de gloire. Cette propriété étendue compte de nombreuses ruines, abandonnées il y a de cela des décennies ou même des siècles. Seules quelques petites ailes sont encore habitées. Le Clan Slayd compte 40 Draxiens, remarqués pour leurs tendances décadentes à la littérature et aux arts. Le Clan Slayd est mené par Thon Slayd, un ancien profanateur sage et érudit. Il désapprouve l'insistance de Gulidnay concernant la loyauté vassale.

3. Le Kirre Rampant : Le Kirre Rampant, une petite compagnie de 110 soldats, est une compagnie citadine casernée ici comme défense intérieure et pour garder la porte. Le commandement du Kirre Rampant est un poste qui se situe au bas de la liste des postes intéressants, car la compagnie a une réputation de lâches indisciplinés.

Il y a quelques mois, le Kirre Rampant a reçu un nouvel officier commandant, un arkhonte fanatique nommé Zenar déterminé à les dresser à coups de fouet s'il le faut. Il a depuis lors survécu à quatre tentatives d'assassinat.

Quatrième Secteur (Chuur)

Le Quatrième Secteur, une zone citadine puissante et prospère, compte la plus vaste population d'Ur Draxa. Le Clan Chuur dispose de la loyauté de six moindres clans, six maisons puissantes et florissantes. Chuur est le centre du pouvoir pour les arkhontes. Leur quartier général administratif s'y trouve, et plusieurs clans du secteur placent traditionnellement leurs fils et filles parmi les arkhontes.



1. Le Hall de l'Administration : Ce complexe d'immeubles ressemblant à des forteresses est le centre de la hiérarchie arkhontale. Des écoles, salles d'enregistrement, quartiers pour les grands arkhontes, salles d'entraînement, et salles de cérémonies se trouvent dans le Hall de l'Administration. Près de 1.000 arkhontes de rangs divers y travaillent, et presque autant d'esclaves.

Le maître absolu est le Kaisharga Seigneur Arkhonte. Cette terrible créature exerce son pouvoir depuis sa propre tour fortifiée. Sous le Seigneur Arkhonte, le Grand Arkhonte humain administre la cité à travers son cercle de Hauts Arkhontes et leur bureaucratie. Les organisations des arkhontes comprennent le Bureau des Réparations, le Bureau de la Justice, le Bureau des Enregistrements et le Bureau de l'Information. Beaucoup d'arkhontes sont aussi attachés à leur clan ou compagnie citadine comme « shaïdan », ou champion de guerre. Ils sont comparables aux officiers politiques de nos armées du vrai monde ou nous vivons.

2. Clan Thiem : Jadis première maison sous les ordres du Clan Chuur, le Clan Thiem a récemment été dévasté par des luttes intestines et des assassinats. Un moindre clan du secteur, le Clan Rathay, a des vues sur le Clan Thiem et mène une campagne discrète pour déloger la première maison. Dans une attitude typiquement draxienne, la plupart des alliés de Thiem en profitent pour évaluer la puissance de ce dernier avant de l'acculer au combat.

La propriété du Clan Thiem est une petite villa, entourée de champs bien entretenus. 80 membres de la famille survivent, et le nouveau chef de clan prépare une revanche sanglante contre ses agresseurs.

3. Clan Chuur : Puissante maison fière de son loyal service à Ur Draxa, le Clan Chuur est composé de guerriers et d'arkhontes. Les pratiques décadentes de la littérature et de l'art sont méprisées dans les murs du manoir, et dès le plus jeune âge, les hommes du Clan Chuur sont éduqués dans le respect des plus strictes vertus draxiennes. Le clan est sans exception arrogant et agressif dans son attitude.

Le chef du Clan Chuur est un intelligent guerrier qui a autrefois tenu un important rang dans une compagnie citadine. Il se nomme Varghas, et il est connu pour son enthousiasme à supprimer la littérature et les arts hérétiques de son secteur. Varghas, un homme de la quarantaine, semble fort bien parti pour rester à la tête de son clan pour plusieurs décennies à venir.

Le Clan Chuur soutien une puissante compagnie de clan connue comme la Malédiction du Sud. Levant ses troupes parmi ses clans vassaux, Varghas mène une armée d'environ 1.000 soldats. La Malédiction du Sud est casernée dans une forteresse proche de la porte extérieure de ce secteur.

4. Chuur Rouge : Ville esclave de 200 artisans avec leur famille, Chuur Rouge est connue pour la loyauté sans exception de ses résidents. Vu le régime sauvage de Chuur, ceci n'est pas étonnant. Ce qui est surprenant c'est le vaste complexe souterrain de tunnels sous la ville qui abritent les esclaves qui ont besoin d'aide. Bien que la ville entière feigne la loyauté, la plupart des principales familles esclaves sont rebelles et se protègent des Draxiens par tous les moyens.

Des voleurs et psionistes compétents sont apparus parmi les esclaves de Chuur Rouge, et ils trompent prudemment les Draxiens. Les Draxiens finiront probablement par les découvrir, mais pour l'instant, les esclaves font ce qu'ils peuvent pour rendre leur vie plus tolérable face à la répression draxienne.

Cinquième Secteur (Raxès)

Le Cinquième Secteur, maintenant presque abandonné, contient des forêts et un grand lac. Le Lac des Noires Eaux est sombre et calme. Malgré son nom inquiétant, l'eau est douce et claire. Les boulevards traversent le lac sur des ponts bas et larges. Le lac est profond de 30 mètres en son centre.

Le Clan Raxès est une petite maison, le plus petit des clans de secteur. Quatre clans plus petits habitent toujours dans ce secteur, mais deux sont au bord de l'extinction. Moins de 300 Draxiens et 600 esclaves vivent ici. Comme dans les autres secteurs de forêt, quelques dangereuses créatures vivent dans les bois. Plusieurs palais en ruines et propriétés se cachent dans la forêt, abandonnés depuis des siècles.

1. Clan Mu'an : Une maison de 50 Draxiens de souche honorable. La plupart de ses jeunes hommes et femmes ser-



vent dans les compagnies citadines ou dans les rangs des arkhontes. La propriété est un petit groupe de villas reliées par des cours communes et des trottoirs, profondément enfouies dans la forêt.

Jhar Mu'an est le chef de ce clan, un guerrier vieillissant qui a connu des jours meilleurs. Bien que la plupart des Draxiens le considèrent laxiste, il a toujours le respect et l'obéissance de sa maisonnée. Jhar est un homme au bon cœur qui tente de s'accommoder d'un système extrêmement brutal.

2. Clan Raxès : Ce remarquable complexe de fontaines et de palais est majoritairement inoccupé. Il fut un temps où le clan Raxès comptait des centaines de Draxiens, mais il n'y en a à présent plus que 120. De plus, la maison est considérée comme dégénérée. Les arts et les travaux d'anciens maîtres draxiens y sont appréciés. Le Clan Raxès a entretenu une petite compagnie jusqu'à il y a une vingtaine d'années car ils ne pouvaient plus supporter les coûts y afférents.

Les hommes du Clan Raxès, connus comme profanateurs et psionistes, sont bien représentés parmi les vizirs. La maîtresse du clan est Kera Raxès, une humaine de près de 100 ans qui paraît n'en avoir qu'environ 50. Elle est une puissante profanatrice et une psioniste expérimentée qui a évité des années de mépris pour les goûts artistiques et érudits de sa maisonnée. Kera compte bien rejoindre un jour les rangs des Seigneurs Morts.

3. Les Guerriers Dragons : Première des compagnies de la ville, les Guerriers Dragons passent la plupart de leur temps dans la Citadelle de Fer sur l'Anneau de Feu. Environ 1/3 de la compagnie s'y trouve à tout moment ; le reste occupe cette base, une grande et complexe forteresse de pierre verte dans la forêt profonde. Beaucoup de rocs s'y trouvent, ainsi que les gardes et troupes de la compagnie. Cette forteresse garde aussi la porte extérieure de ce secteur.

Le commandant des Guerriers Dragons vit dans la Citadelle de Fer et le Seigneur Guerrier Kaisharga habite généralement le Hall de Gloire. Le commandement de ces baraquements échoit au second officier de la compagnie, un puissant guerrier mûl nommé Melido. Il dirige 120 guerriers expérimentés et 200 esclaves.

Les Guerriers Dragons entretiennent aussi un petit détachement de monteurs de rocs et d'esclaves intendants au hall de la gloire, dans le Secteur Thalak.

Sixième Secteur (Morzket)

Ce secteur citadin se remet de fortes luttes intestines et d'une rébellion esclave. Près de 1/3 des Draxiens vivant dans le Secteur Morzket ont péri ces 10 dernières années, et les Seigneurs Morts sont finalement intervenus pour exiler les anciens chefs de clans et rétablir les clans dans leur position initiale. Le Clan Morzket ne détient le pouvoir que depuis 3 ans et il est toujours instable.

En plus des Draxiens qui ont péri dans les luttes et assassinats esclaves, des milliers d'esclaves furent mis à mort en punition. Le secteur a été amoindri par cette perte de travailleurs, et les champs sont en friche par manque d'esclaves. Même les artisans esclaves ont été durement frappés par les punitions draxiennes et beaucoup de maisons des villes esclaves sont vides.

1. Nethelred : Il y a trois ans, cette ville esclave comptait une population de plus de 1.000 artisans avec leurs familles. Ensuite, la révolte des esclaves entraîna de sauvages représailles contre tous les esclaves du secteur, même si les artisans de Nethelred avaient peu à voir avec cette affaire. À présent, seules 250 familles survivent dans cette ville abandonnée.

Le soulèvement des esclaves fut à peine une rébellion. Une paire de débauchés draxiens poussèrent un camp esclave trop loin, en ravageant leurs maisons. Les esclaves qui avaient tué ces jeunes fuirent, mais les Draxiens détruisirent le camp en représailles. Ensuite, la petite bande de désespérés attaqua deux palais, mais les représailles draxiennes furent monstrueuses — 20 esclaves furent exécutés pour chaque noble mort. Les hors-la-loi se rendirent rapidement pour mettre fin au bain de sang.

2. Clan Morzket : Récemment élevé au commandement du secteur, c'était un des plus grands et puissants des clans vassaux. La compétition pour la suprématie dans le secteur fut enragée ; Morzket, la force principale de la répression de la rébellion esclave qui secouait les clans en place, travaille toujours assidûment à asseoir et légitimer son autorité.



La Cité
d'Ur Draxa

Thalak
Huitième Kadrant

Zuraag
Septième Kadrant

Morzket
Sixième Kadrant

Raxèn
Cinquième Kadrant

Chuur
Quatrième Kadrant

Gulidnay
Troisième Kadrant

Xairas
Second Kadrant

Ulsh
Premier Kadrant

Nuwel
Neuvième Kadrant

Porte extérieure
Porte de Kadrant
Porte intérieure
Forêt
Prairies
Cultures
Constructions
Lac

0 1,5 3 4,5
Kilomètres



Le clan déménagea lors de la promotion, chassant les seigneurs en place. Ce palais est une grande et forte structure, la maison ancestrale d'un clan considéré comme dégénéré. Le Clan Morzket est une famille draxienne idéale, dévouée à l'esprit d'Ur Draxa. Les hommes du clan sont tous guerriers ou arkhontes, et les seuls arts tolérés dans les murs du palais sont ceux du combat. Tout autre apprentissage y est considéré comme une ignoble perte de temps.

Le Clan Morzket est mené par Arian Morzket, une violente matrone guerrière connue pour son sens commun et sa détermination. Elle est toutefois fortement influencée par son oncle, Otith, un vieil et adroit arkhonte. C'est un homme âgé qui se contente de gouverner dans l'ombre.

3. Clan Borin : Premier des clans vassaux de Morzket, la maison Borin est aussi depuis peu à ce poste. Le Clan Morzket occupait ces terres avant son élévation au rang de chef de secteur, et Borin l'a remplacé en récompense pour son fidèle service. Borin, un clan grand et fort aux valeurs conservatrices, méprise la faiblesse et admire la force.

Le palais est une villa fortifiée abritant 300 membres de la famille et leurs serviteurs. Gaarid Borin, un vétéran des Guerriers Dragons couvert de cicatrices et combattant exceptionnel, mène sagement le clan.

4. Les Lunes Épées : Une puissante et nouvelle compagnie de clan levée par les maisons militaires de ce secteur, les Lunes Épées furent fondées il y a deux années pour remplacer la compagnie de clan des maisons précédentes. Ils occupent une vieille forteresse proche de la porte extérieure, servant de gardiens de porte et patrouillant occasionnellement les régions extérieures de la Vallée. Les Lune Épées comptent 300 guerriers, principalement membres des clans Morzket et Borin.

Les Lunes Épées patrouillent agressivement l'intérieur du secteur attendu qu'il est le secteur où les troubles les plus récents liés aux esclaves se sont produits. Des aventuriers extérieurs à Ur Draxa trouveront ici le secteur le plus dangereux de la ville.

Iliaran Morzket mène les Lunes Épées. C'est une puissante arkhonte qui est arrivée à ce poste par intrigue politique et un ou deux assassinats discrets. Iliaran cherche constamment de l'avancement.

Septième Secteur (Zuraag)

Zuraag est le centre du pouvoir des vizirs. Les Draxiens les plus conservateurs voient le complexe des vizirs et les clans ouvertement décadents de ce secteur avec un extrême dégoût.

Zuraag est fort peuplé pour un secteur de forêt, et des zones substantielles de forêt ont été défrichées pour être cultivées. Quatre chefs de clans vassaux servent le chef de clan de Zuraag, et les maisons de ce secteur sont puissantes et influentes.

1. Le Hall de l'Apprentissage : Ce complexe de plusieurs douzaine de palais, bibliothèques et bâtiments administratifs s'étend profondément dans les bois. Ici se trouvent les vizirs d'Ur Draxa, les puissants psionistes et profanateurs qui servent de gardiens magiques de la cité et de conseillers au Dragon. Ils sont sous les ordres d'un Seigneur Mort connu comme le Seigneur Vizir, assisté de deux moindres Kaisharga, le Seigneur Profanateur et le Seigneur Mental. Ces trois abominables créatures résident souvent dans le Hall de l'Apprentissage.

En plus des Kaisharga, les vizirs sont sous les ordres du Grand Vizir mortel, un étonnamment jeune homme nommé Hitasho Ken. Hitasho est un puissant profanateur et talentueux psioniste qui s'est attiré l'attention du Dragon durant son apprentissage. Les faveurs du Dragon ne l'ont plus quitté depuis, faisant de lui un des hommes les plus heureux de la cité. Sous le Grand Vizir se trouvent 15 Hauts Vizirs — un par École de magie et discipline psionique. La compétition pour atteindre le rang de Haut Vizir est ardue, et ils sont tous extrêmement compétents dans leur domaine.

Le hall contient beaucoup de travaux littéraires et artistiques que les arkhontes estiment sans intérêt. C'est un des rares endroits où de nouveaux ouvrages sont appréciés. Une armée d'esclaves artisans travaille ici, dans des résidences luxueuses tant qu'ils produisent.

2. Clan Zuraag : Patron des arts, le Clan Zuraag a tenu cette place durant 1.000 ans. Beaucoup de fils et filles deviennent vizirs, acceptant le mépris des militaires draxiens pour préserver une connaissance perdue dans le monde extérieur. Les tranquilles palais du Clan Zuraag



sont remplis de bibliothèques, d'études et de chambres de méditation. Malgré l'insistance de Zuraag sur l'apprentissage plutôt que les prouesses martiales, la maison est puissante. Les clans guerriers qui cherchent des problèmes avec la dynastie Zuraag ne subsistent jamais longtemps. Il semble y avoir un certain pouvoir à retirer de l'étude des arts anciens.

Le Clan Zuraag est mené par un vieil homme nommé Aras Zuraag, un puissant profanateur qui mène cette famille depuis 70 ans, utilisant la magie pour étendre sa vie. Il ne montre pas de signes de faiblesse.

Le Clan Zuraag est inhabituel par la totale loyauté de ses clans vassaux. Contrairement aux autres chefs de kadrants, Aras semble à l'abri des problèmes que pourraient créer des vassaux ambitieux.

3. Clan Jharek : Un petit clan de haut standing, Jharek est la plus martiale des familles du Secteur Zuraag. Leur service se répartit entre les vizirs, arkhontes et compagnies de clan et citadines. Cette attitude modérée fait du clan un point commun pour un nombre de factions opposées. Le chef du clan, Ynes, est une bonne négociatrice et elle a durant ses 22 années à la tête du clan maintenu une stricte neutralité parmi les oppositions des maisons extérieures.

Les palais du Clan Jharek sont petits et calmes, des propriétés retirées où les visiteurs des autres clans ne se sentent pas menacés.

4. Les Drakes Ignés : Puissante compagnie citadine de 400 Draxiens, les Drakes Ignés sont actuellement en poste comme Armée Orientale. Ils patrouillent vigoureusement l'Anneau de Feu et les terres adjacentes, et gardent aussi la porte extérieure du kadrant Zuraag. Durant ces deux dernières années, les Drakes Ignés ont cherché la tribu de bannis qui vit sur l'île de Sith, et leurs patrouilles ont eu l'occasion de rencontrer quelques groupes de chasseurs rebelles.

Les Drakes Ignés vivent dans une composition confortable de palais fortifiés et de places fortes, et sont servis par un confortable nombre d'esclaves. Ils sont menés par un vassal du Clan Chuur nommé Kélestès, un fort guerrier qui n'est malheureusement pas assez malin pour être vraiment efficace. Ils est flanqué d'un petit groupe d'officiers adjoints qui compensent ses faiblesses.

Huitième Secteur (Thalak)

Le dernier des secteurs citadins, Thalak est la puissante et fortement peuplée résidence du Hall de Gloire, le centre de la puissance de l'armée. Les clans du Huitième Secteur sont conservateurs et bien établis, envoyant leurs fils et filles dans les compagnies citadines et celles des clans.

Le secteur est sous les ordres de Ban Thalak, un des hommes les plus puissants et importants de la ville. Il veut la loyauté de ses vassaux, et les traite plus comme des subalternes militaires. Universellement peu apprécié mais respecté, Thalak est bien établi dans cette position.

1. Le Hall de Gloire : Cette forteresse massive est le quartier général de l'armée draxienne. Dans les sombres murs de la forteresse se trouvent de vastes terrains d'exercice, des armureries, baraquements, étables, forges, halls de rencontre, et les quartiers des commandants d'élite. Les quatre légions sont casernées ici, bien que leurs diverses compagnies soient réparties sur tout le territoire d'Ur Draxa.

Plusieurs compagnies citadines et une paire de compagnies de clan y sont casernées dont entre autres les Ravageurs, les Sceaux Dorés, et les Soleils de Sang. En tout, 800 guerriers occupent le Hall de Gloire à tout moment. Ils sont servis par 1.000 esclaves, dont beaucoup sont utilisés pour de sanglants exercices d'entraînement.

2. Clan Falghar : Clan puissant et influent, le Clan Falghar compte 500 Draxiens. La plupart rejoignent les rangs des compagnies citadines et de clan. Ils s'occupent de leurs champs avec une brutale efficacité et maintiennent leur maison dans un style conservateur draxien. Le chef du clan est Naom Falghar, une guerrière retraitée réputée pour sa cruauté. Elle complote ambitieusement contre ses voisins, et compte amener tout le secteur sous ses ordres.

3. Clan Thalak : Le clan le plus puissant d'Ur Draxa, Thalak compte 900 Draxiens. Beaucoup d'entre eux sont des Thalak mineurs, ajouts récents à la famille par l'absorption de plus petites lignées au bord de l'extinction. Malgré leur héritage mélangé, tous les membres du clan supportent avec enthousiasme le chef du clan, Ban Thalak. Plus de 1.500 esclaves travaillent dans les maisons et les champs du clan.



Baraquements de tsaïdra

1 carré = 6 mètres

Nord

- Porte
- Double porte
- Sentier
- Fontaine

1. Baraquements des esclaves
2. Entrepôts
3. Baraquements
4. Armureries
5. Quartiers des officiers
6. Mess



Ban Thalak a mené le clan durant 11 années et il est toujours un homme vigoureux. Il maintient sa position comme capitaine de la compagnie du clan, les Boucliers Fendus. Ban Thalak est un homme exceptionnellement ambitieux, énergique et accompli.

4. Thalared : Ce village, petit mais bien entretenu, abrite 100 artisans esclaves et leurs familles. Sous le règne oppressif de Ban Thalak, les esclaves sont poussés aux limites de la tolérance humaine, mais n'osent pas parler de rébellion. Quelques esclaves des champs ont établi un réseau primitif d'information ; les Thalak finiront par écraser sauvagement cette petite parcelle de rébellion.

5. Clan Inzhilar : Le Clan Inzhilar est engagé dans une amère lutte pour rester au poste de premier clan vassal de Thalak. Inzhilar est une famille de 180 Draxiens, loyale à l'esprit martial de la cité. Malgré ceci, les principaux clans du secteur — Falghar en particulier — s'immiscent, essayant de rabaisser Inzhilar. Ban Thalak ne voit aucune raison d'interférer, pensant que la compétition est saine.

Rian Inzhilar est le chef du clan. C'est une puissante psioniste et guerrière de 50 ans qui a jusqu'ici réussi à se débarrasser de ses ennemis.

6. Les Boucliers Fendus : Occupant une grande série de baraquements, cette compagnie de 400 hommes est soutenue par le clan Thalak. Le régiment porte le titre de Gardiens du Nord, et patrouille la Vallée. Ils sont menés par Ban Thalak en personne.

Neuvième Secteur (Numel)

Presque abandonné, le Neuvième Secteur n'abrite que quelques Draxiens et leurs esclaves. Beaucoup de villages esclaves et de palais parsèment les jungles de Numel, mais la plupart sont abandonnés et habités seulement par les créatures de la forêt. Numel fut le théâtre de la plus grande révolte d'esclaves de l'histoire d'Ur Draxa, une guerre de deux mois il y a 350 ans. À cette époque, le Dragon était au loin dans une de ses périodes de promenade. Trois des clans vassaux de Numel furent massacrés jusqu'au dernier Draxien durant la première nuit de révolution, et deux autres subirent de lourdes pertes dont ils ne se remirent jamais. Bien sûr, les esclaves rebelles furent finalement tous attrapés et exécutés. De plus, 1/7 des esclaves de la ville furent mis à mort pour l'exemple.

La petite population de Numel en fait le plus sauvage des kadrants, et de grands prédateurs bénéficient de son abondance de gibier. Le secteur est le terrain de chasse favori de nombreux Draxiens aisés. Le Clan Numel n'est que trop heureux de les accueillir et les guider.

1. Clan Nemed : Le plus en vue des clans vassaux de Numel, Nemed n'est plus qu'une ombre des temps passés. Seuls 60 Draxiens survivent dans cette vaste propriété, servis par 90 esclaves. Le Clan Nemed est une famille décadente, livrée à la recherche du plaisir et à la pratique de nombreux arts. Ils se sont complètement retirés du style de vie compétitif draxien, préférant rester seuls.

2. Clan Numel : Autrefois favorisé par le Dragon, la maison Numel fut dévastée par les révoltes esclaves. La seule raison pour que le clan garde son titre et ses terres fut les mesures héroïques qu'il prit pour mater la révolte. Dépassés en nombre et chancelant sous les premiers coups de la révolte, les chefs de clan ont fermé les portes des boulevards pour confiner l'insurrection — s'enfermant avec les esclaves insurgés.

Numel a toujours été un clan martial, et bien qu'ils ne soient plus que 30, ce sont toujours des guerriers. La plupart des jeunes hommes du clan servent dans les compagnies citadines, et le chef actuel du clan est un ancien commandant des Scorpions Noirs : le fier et vieux guerrier Bendar Numel, un homme vieillissant et couturé de cicatrices à l'esprit vif.

3. Le Sirocco de Feu : Une des plus petites et prestigieuses compagnies citadines, le Sirocco de Feu compte 180 guerriers. Malgré leur manque de titres et leur nombre, les guerriers du Sirocco de Feu sont habiles et ambitionnent d'améliorer leur sort — au détriment des compagnies plus importantes. Le Sirocco de Feu est responsable de la garde de la porte et de patrouilles de routines au sommet des murs.

Le Sirocco de Feu est mené par Ulthara Poln, une habile jeune guerrière remarquée pour ses capacités psioniques.



Le Sanctuaire du Dragon

Caché derrière les parapets vertigineux des murailles intérieures, le Sanctuaire du Dragon occupe le centre de la cité d'Ur Draxa. Aucune créature à l'exception des Kaisharga ne peut y pénétrer. Même eux n'y entrent que rarement, avec la permission expresse du Dragon. Le Dragon ordonne généralement à ses sujets de venir aux Halls de Gloire, de la Connaissance ou des Arkhontes, où il rend la justice.

Le Sanctuaire du Dragon est une vaste aire ouverte de belle forêt (surtout des arbres de vie) de 11 km de diamètre. De chaque porte, des chemins de pierre noire et brillante serpentent dans une jungle froide. Il n'y a pas une seule créature dans toute la forêt — pas d'oiseaux, pas même un insecte — seulement des plantes. Des petits courants et bassins dans la forêt émergent de mystérieuses sources et coulent vers les lacs souterrains. Le résultat est un magnifique et verdoyant paradis, silencieux à l'exception du bruit de l'eau ruisselant. Dans le ciel, les lueurs fantasmagoriques dansantes font penser à une chaude lueur dorée — la couleur du ciel tel qu'il devrait être sans les nuages de cendres rouges qui couvrent la Vallée de Feu et de Cendres. C'est l'œil de la tempête, le centre des pouvoirs du Dragon.



La Sphère Noire : Au centre exact du Sanctuaire du Dragon se trouve un étrange monument de marbre noir connu comme la Sphère Noire. Seuls le Dragon et les Seigneurs Morts l'ont déjà vue ; les Seigneurs Morts ne savent rien à son sujet et le Dragon n'en parle jamais. La Sphère Noire semble être en pierre douce et noire, de 3,6 mètres de diamètre. Elle flotte à 1,2 mètres du sol dans une fosse de 9 mètres de diamètre et 3 de profondeur. L'équateur de la sphère est à niveau avec le sol entourant la dépression. La Sphère Noire est la seule structure dans le Sanctuaire du Dragon. Elle irradie une magie immensément puissante de toutes les Écoles. Aucune attaque d'aucune sorte ne peut l'atteindre.

Caches : Le Dragon entretient de nombreuses caches de secours, remplies de potions, anneaux et armes magiques dans sa retraite. Chaque cache est enterrée de façon indétectable à 90 cm sous le sol, et protégée de la détection magique. Chacune contient six *fruits de grands soins*, 1d6 autres fruits potions, un *anneau d'invisibilité et d'inaudibilité*, et une baguette, un bâtonnet et un bâton d'un type aléatoire. Quelques caches peuvent contenir plus d'anneaux et objets divers.

Le Dragon connaît la localisation et le contenu de chaque cache. Il les a préparées au cours de milliers d'années pour se protéger d'une attaque sérieuse, bien qu'une telle éventualité ne se soit jamais présenté durant sa vie.

Pénétrer dans le sanctuaire

La plupart des Draxiens verraient la tentative d'un étranger de pénétrer dans cet endroit comme un sacrilège. On leur a appris que le Sanctuaire du Dragon est pour toujours interdit à toutes créatures vivantes, à l'exception du Dragon.



Les intrus qui survolent le mur intérieur rencontrent la mortelle aura qui garde le Sanctuaire du Dragon. Ce champ de lumières ensorcelées et scintillantes couvre la surface intérieure, formant un éventail d'étranges chutes de lumière et de poussières scintillantes. L'aurore est un puissant champ de magie profanatrice, qui combine les capacités magiques d'un *mur de force* et la science psionique de drainage de vie. La collision initiale avec ce champ cause 1d6 de dégâts par tranche de 6 de déplacement du volatile. Par exemple, un mage avec un sort de *vol* et donc un déplacement de 18 subira 3d6 de dégâts. Une fois prise dans le champ, la victime souffre 10d6 de dégâts par round (jet de sauvegarde pour demi-dégâts) et est ravagé par une douleur intense de magie profanatrice.

Les intrus peuvent aussi phaser ou utiliser *passe-murailles* au travers des murailles intérieures. Elles sont protégées contre le passage de créatures éthérées ou des voyageurs astraux, mais un clerc de la terre de haut niveau peut utiliser sa capacité d'ignorer la terre pour passer au travers.

Les murailles intérieures sont marquées de neuf puissantes portes identiques aux portes extérieures, sauf qu'elles ne s'activent que sur ordre du Dragon. Même les Kaisharga ne peuvent les ouvrir. Bien qu'un puissant psioniste puisse forcer une porte à s'ouvrir, elle enverra des appels télépathiques de détresse au Dragon. D'où qu'il soit sur Athas, il lancera d'abord *téléportation sans erreur* pour se téléporter à la Porte Maudite, il la traversera et enfin se téléportera ou volera jusqu'à la porte attaquée. Une fois une attaque psionique lancée sur une porte intérieure, il ne faut que 5 rounds au Dragon pour se rendre sur place. Inutile de dire qu'il est très, très fâché.

Échapper au Dragon

Si un personnage rusé échappe à la logique du système d'alarme ou supprime l'appel de détresse de la porte, le Dragon n'est pas conscient de l'intrusion ; il est pratiquement omnipotent, mais pas omniscient. De même, si les personnages ne pénètrent pas dans la retraite mais se contentent de regarder au-delà de ses murs, le Dragon n'en saura rien. Toutefois, depuis les murs, on ne voit ni la sphère noire, ni l'immense zone centrale.

Si le groupe déclenche l'alarme mais réussit à partir avant l'arrivée du Dragon, il peut être capable de les pister. Ses capacités psioniques ne comprennent pas rétrospection, sensibilité aux impressions psychiques ou d'autres talents pertinents, et ses sorts habituels ne se prêtent pas au pistage. Toutefois, le Dragon possède toutes les compétences, est supérieurement intelligent et peut sans aucun doute accéder à tout sort profanateur ; il peut aussi faire appel à un Kaisharga avec les talents psioniques requis.

Rencontrer le Dragon

Le Dragon parle le commun (et la plupart des autres langues) avec une grammaire parfaite et sans accent. Il se comporte avec une attitude hautaine et aristocratique. Cette créature isolée et renfermée garde ses conseils et ne daigne jamais révéler ses plans, secrets ni quoi que ce soit d'autre. Toutefois, le Dragon interroge les intrus sans pitié, pour apprendre comment ils ont eu vent de la cité et ont pénétré ses défenses.

Des personnages pourraient essayer de provoquer la colère du Dragon. Mais la créature a vécu durant des millénaires, vu chaque piège, et en a inventé beaucoup d'autres ; elle ne tombera pas dans un piège si grossier.

Le Dragon a des intrigues et des buts qui peuvent prendre des siècles à aboutir. Alors qu'il a poursuivi simultanément des douzaines de buts et porté beaucoup d'attention aux actes de ses serviteurs, il semble maintenant plus contemplatif et introspectif. Le Dragon est heureux de laisser d'autres êtres mineurs s'occuper de ces choses dérisoires ; plus rien n'est à présent digne de ses efforts personnels. Il passe des semaines à se promener dans les méandres de son esprit, à s'occuper de choses au-delà de la conception de créatures mortelles.

Seules les plus importantes et inhabituelles occasions — comme l'invasion de son repaire — attirent maintenant son intérêt. Ne prenez pas son indifférence pour de l'incapacité ; si ses obscurs buts sont menacés, le dragon répondra par une furie complète.

Le supplément *Rois Dragons* contient beaucoup d'informations sur les personnages de très haut niveau. Le Dragon de Tyr est un dragon du 30ème niveau pleinement transfor-



mé. Il ne tolère pas d'aspirants dragon sur son domaine. Si un personnage montre des signes de pouvoir extrême, il le tue ou le transforme en Kaisharga. Le Dragon verrait un avangion ou un clerc élémental comme une menace et y répondrait.

Après les avoir interrogés, le Dragon tue généralement les intrus. Un MD généreux pourrait plutôt les faire prisonniers d'un Kaisharga pour d'autres interrogatoires ou pour esclavage. Le Kaisharga placerait ces prisonniers sous la plus haute sécurité ; les Seigneurs Morts savent que si de tels prisonniers s'échappaient, cela signifierait la fin de leur mort-vivance.

Combattre le Dragon

Pour la plupart des groupes, la confrontation avec le Dragon équivaut à une mort certaine. Assurez-vous que ceci est clair à l'esprit de vos joueurs. Essayez de mettre en scène cette mortelle bataille avec de nombreuses occasions pour une mort héroïque et spectaculaire. Une guerrière pourrait charger le Dragon et le blesser gravement en mourant ; un mage pourrait lancer une *boule de feu* colossale l'englobant ainsi que le Dragon ; un voleur pourrait le frapper sournoisement, se sacrifiant pour le distraire à un moment critique et permettre à un compagnon de lui échapper. Laissez les personnages blesser fortement le Dragon ; il pourra se soigner après leur mort, et celle-ci n'en sera que plus dramatique.

Tactiques lors d'un combat équilibré : Les campagnes utilisant le supplément *Rois Dragons* peuvent comporter des personnages de niveau supérieur à 20. Il est concevable qu'un groupe de personnages de haut niveau bien armé et organisés puisse rivaliser avec le Dragon. Ces groupes doivent prendre le Dragon par surprise ; il ne s'attend jamais à ce qu'un simple groupe d'aventuriers ne présente une réelle menace.

Aussitôt que le groupe porte un coup significatif, toutefois, le Dragon voit son erreur. Il se téléporte n'importe où dans son sanctuaire (généralement à moins de 300 mètres), jusqu'à une de ses caches enterrées, prend autant de *fruits de grands soins* qu'il le faut pour se soigner entièrement, active son sens du danger et ses autres défenses, et définit une téléportation conditionnelle qui l'envoie à l'opposé de la position des aventuriers dans sa retraite quand il tombe à 25 pv ou moins. Ensuite, le Dragon passe un *anneau d'invisibilité et d'inaudibilité*, prend un bâtonnet ou un bâton (faites un jet aléatoire pour le type), et se téléporte en vue du groupe. L'opération entière prend environ 5 rounds.

Ensuite le Dragon inspecte attentivement ses adversaires, recherchant des faiblesses ou du relâchement ; il peut passer plusieurs rounds à inspecter le groupe de la sorte (en baissant la plupart de ses défenses psioniques s'il doit économiser des PFP). Si le groupe semble quitter la Cité Maudite, le Dragon les attaque pour éviter ceci. Quand il est prêt, il appelle d'abord télépathiquement ses Kaisharga et quelques troupes pour affaiblir le groupe. Ensuite, quand le groupe semble plus faible, il attaque avec son drainage de vie ou son champ de mort, comme décrit dans le *Journal du Vagabond*.

Si le Dragon a obtenu une *baguette d'illusion*, il l'emploie à bon escient, créant une illusion de lui-même pour attirer le feu des personnages avant d'apparaître en personne.

Si vous utilisez le supplément *Rois Dragons*, le Dragon devrait avoir plusieurs enchantements psioniques prêts, tel un dôme d'invulnérabilité ou une fissure (pour augmenter la force des Kaisharga).

En tous cas, le Dragon se bat pour tuer ses dangereux adversaires mais ne se battra jamais à la mort s'il peut fuir et poursuivre le combat un autre jour.

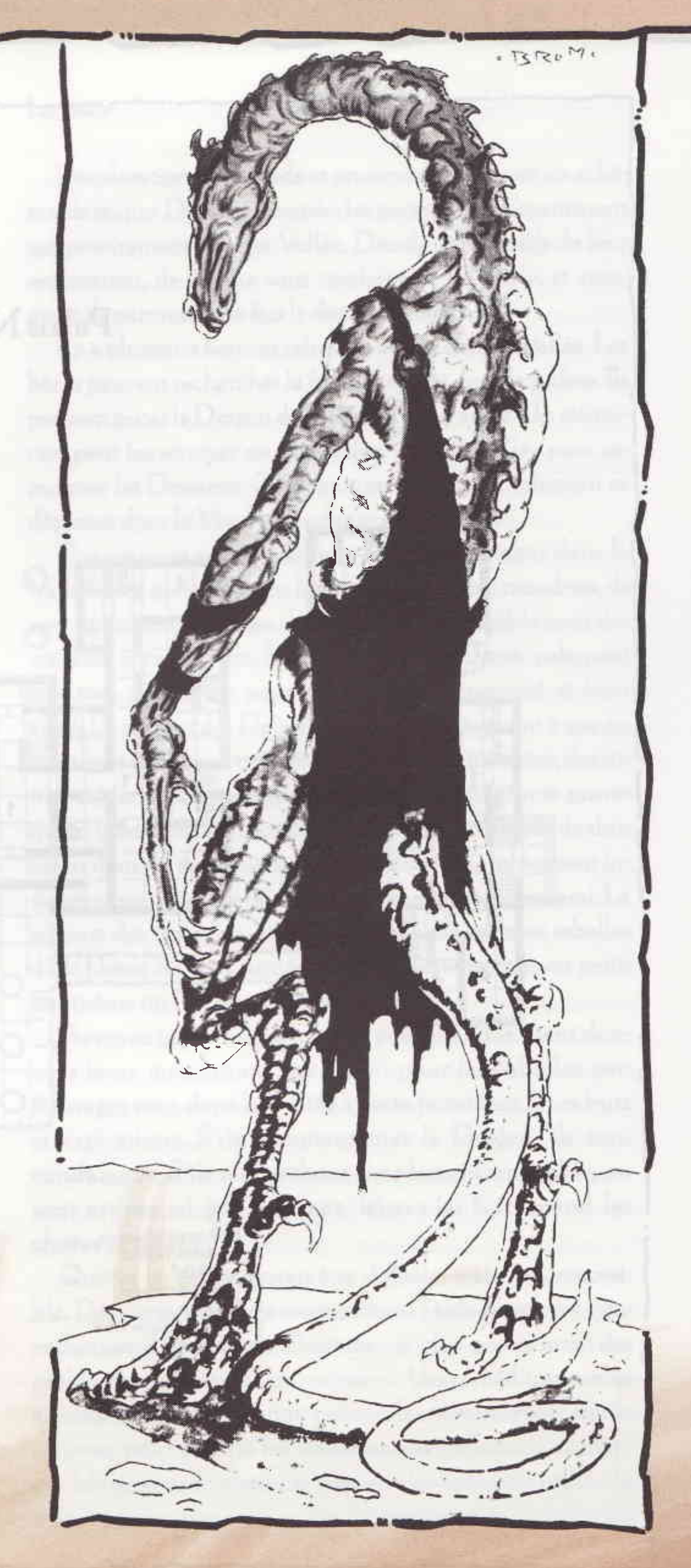
Et s'ils gagnent ? Même dans le cas improbable où les personnages rencontrent et combattent le Dragon, ils ne devraient pas être capables de le vaincre. S'il est utilisé correctement, le Dragon est capable de vaincre même le plus puissant des groupes d'aventuriers.

Le Dragon a disposé de milliers d'années pour préparer ses défenses. Il doit avoir beaucoup de sorts de *contingence*, et peut-être des clones pour assurer sa survie. Les enchantements psioniques ouvrent des possibilités encore pires. Vous avez énormément d'outils pour maintenir le Dragon vivant — si vous le désirez.

Tuer le Dragon est moins un problème de puissance de feu que de fond de campagne. Sans le Dragon, l'équilibre des forces dans la Région de Tyr est bouleversé. À moins qu'un groupe ne prouve que ses pouvoirs dépassent sans au-

cun doute ceux du Dragon — une chose fort peu probable — le chaos s'ensuivra. Les rois-sorciers ont supporté assez longtemps la lutte pour la suprématie pour s'unir contre les joueurs. Les scénarios de ce nouveau monde seraient fortement différents du monde officiel de DARK SUN.

Toutefois, ceci pourrait vous intéresser, ainsi que vos joueurs. Après tout, si le point est soulevé, les joueurs et le MD ont fait montre d'un bon sens de l'aventure. Il n'y a pas d'autres manières de survivre à la Vallée de Feu et de Cendres.



Palais Numel

1 carré = 3m

1. Hall ou antichambre
2. Études ou parloirs
3. Cuisines
4. Chambres privées
5. Cabinets
6. Quartiers des esclaves
7. Réfectoires

Portes — Doubles portes

Escaliers montants — Escaliers descendants

Sentier — Fontaine

Nord

Chapitre cinquième : Campagnes dans la Vallée

« Dans la chaleur infernale de la Vallée j'aurais sûrement péri s'il n'y avait eu le Clan du Roc. Incroyable ! Ces gens vivent parmi les collines dévastées et les vents de tempête de feu au milieu de la Mer Pulvérulente. Quand j'eus atteint la fin de mes provisions et le bout de mes forces, et que la mort n'était qu'à quelques heures, le Clan du Roc me trouva et me sauva la vie.

» Il n'était pas dans leur habitude d'épargner les étrangers, du moins à ce qu'ils m'ont dit, mais ils voulaient avoir des nouvelles du monde extérieur. Ils étaient les Ka'ardani, ce qui en leur langue signifie bannis, ou exilés. Ces brutes sauvages ont préservé l'histoire de leurs arrières arrières arrières grands pères — des gens qui ont vécu dans cette puissante cité au cœur de la lave. L'horreur quotidienne de l'existence du clan dans cette terrible vallée était au-delà de l'imagination ; c'est un témoignage de la force et de la résistance de l'esprit humain qu'ils aient accepté leur sort et ne voient pas plus loin que le repas du lendemain et leur abri. »

— Extrait du journal de Galek Marchesable

Les merveilles et les terreurs de la Vallée de Feu et de Cendres ne s'intègrent pas facilement dans une campagne DARK SUN typique. Les résidents de la Vallée considèrent les visiteurs comme des repas, ou des intrus méritant une mort rapide et douloureuse. Ceci rend difficile aux joueurs d'y garder leurs personnages vivants.

En général, le chapitre un et les créatures du nouvel appendice des monstres peuvent s'ajouter à toute campagne normale de DARK SUN. Le reste de cet ouvrage mérite un peu de réflexion préalable et de préparation avant d'être utilisé dans une campagne normale.

Scénarios de campagne

Il y a trois moyens généraux d'introduire la Vallée de Feu et de Cendres dans votre campagne. Vous pouvez arranger une **visite**, où les héros trouvent la vallée, en ont une vue superficielle, et s'en échappent ensuite pour poursuivre leur vie. Un **emprisonnement** est similaire, mais les personnages ne peuvent y échapper et doivent se débrouiller dans la Vallée. Enfin, vous pouvez prévoir une campagne **native**, où les personnages sont originaires de la Vallée et y résident.

La visite

L'exploration des grands et anciens mystères est un schéma classique. Dans ce scénario, les personnages s'aventurent temporairement dans la Vallée. Décidez des motifs de leur exploration, de ce que vous révélerez de la Vallée, et comment ils partiront une fois le départ décidé.

Il y a plusieurs bonnes raisons d'entrer dans la Vallée. Les héros peuvent rechercher la fabuleuse cité dans la pulvre. Ils peuvent pister le Dragon de Tyr jusqu'à son antre. Un roi-sorcier peut les envoyer en expédition dans la Vallée pour espionner les Draxiens. Ou le groupe pourrait simplement se déplacer dans la Mer Pulvérulente et s'y perdre.

Des visiteurs peuvent se faire de nouveaux amis dans la Vallée. Dès qu'ils mettent le pied sur ces terres maudites, ils sont en route. L'Anneau de Feu est infranchissable pour des visiteurs occasionnels. S'ils atteignent Ur Draxa, cela peut être trop dur même pour un groupe expérimenté et bien armé. La plupart des Draxiens et esclaves attaquent à vue ou appellent à l'aide en cas d'intrusion. D'un autre côté, des intrus évidents comme des thri-kreen ou demi-géants provoquent la surprise et l'incrédulité. Comme il n'y a pas de thri-kreen dans la Vallée ou la cité, peu de Draxiens peuvent instantanément décider si un thri-kreen est ami ou ennemi. La plupart des étrangers constateront que les esclaves rebelles d'Ur Draxa ne leurs seront pas hostiles, et trouveront peut-être même un Draxien disposé à les aider.

Prévoyez jusqu'où les joueurs peuvent aller, étant données leurs motivations. La raison pour laquelle les personnages sont dans la Vallée affecte fortement leurs buts et aspirations. S'ils comptent tuer le Dragon, ils sont condamnés. S'ils recherchent simplement une fable, ou sont arrivés ici par accident, laissez-les fuir quand les choses se gâtent.

Quitter la Vallée devrait être difficile, mais pas impossible. Des personnages peuvent obtenir l'aide d'esclaves sympathiques, de bannis ou d'hommes de clan qui risquent des problèmes en raison de leur présence. Une expédition armée aux rives de la Mer pourrait recruter les personnages comme esclaves, pour ensuite les laisser accidentellement s'échapper. Un groupe de niveau moyen ou élevé pourrait utiliser la marche dimensionnelle ou la téléportation pour échapper à



l'Ouragan de Cendres. S'échapper avec des chariots entiers de trésors pourrait être plus délicat.

Une fois cette visite terminée, la campagne normale reprend. Peu de personnages voudront répéter le voyage, et les informations que les groupes ramènent de telles expéditions n'ont que peu d'utilité. Gardez à l'esprit que le Dragon ne désire pas que la description précise de la Vallée tombe dans le domaine public ; il fait ce qu'il faut pour faire taire ceux qui en savent trop.

Emprisonnement

Le scénario d'emprisonnement prend les personnages dans la Région de Tyr et les emmène à la Vallée — peut-être pour toujours. Il *y* a bien des manières de prendre les joueurs au piège ici. Premièrement, toute mission de « visite » pourrait se transformer en emprisonnement. Si les bannis ou les Draxiens capturent les visiteurs, ou les privent de leurs moyens de traverser l'Ouragan de Cendres, une visite peut facilement devenir permanente. Ensuite, une force extérieure — pour la nommer, le Dragon — pourrait capturer les personnages dans la campagne ou les réclamer comme rançon à une cité.

Le truc du scénario d'emprisonnement n'est pas d'y attirer les personnages mais de les empêcher de s'enfuir. Les plus difficiles à retirer sont les sorts ou capacités psioniques qui permettent la fuite. Pour les mages, la saisie ou la destruction de certains de leurs livres de sorts suffit. Un psioniste puissant pourrait utiliser scellés mentaux, pression mentale ou suggestion post-hypnotique pour supprimer les pouvoirs d'un autre psioniste.

Une fois les personnages piégés, laissez-les choisir une orientation pour le scénario. Initialement, il s'agira de simple survie. Ensuite, ils pourraient chercher à s'échapper. D'un autre côté, des personnages piégés pourraient chercher à gagner la liberté et la citoyenneté dans Ur Draxa.

Si les personnages décident de rester, ils pourraient devenir puissants dans la Vallée. Un gladiateur pourrait unir les tribus de rebelles et les mener contre les forces d'Ur Draxa. Un profanateur ou psioniste pourrait gagner sa liberté et rejoindre les rangs des vizirs, espérant détrôner un Kaisharga ou le Dragon lui-même.

La campagne native

Ici les personnages commencent la campagne comme natifs de la Vallée de Feu et de Cendres : membres de clans draxiens, esclaves dans Ur Draxa ou rebelles (Ka'ardani). Les personnages savent peu ou prou des régions de campagne de Tyr. Chaque campagne native a un caractère et des buts distincts.

Bannis

La Vallée au delà de l'Anneau de Feu est une torride désolation peuplée de tribus sauvages et de prédateurs terribles. Les personnages-joueurs qui vivent en tant que membres d'une tribu rebelle doivent vaincre l'opposition — tribus de géants, braxats et pterrax — pour de maigres ressources. Leur pire ennemi pourrait être une tribu rivale en compétition pour de l'eau et de la nourriture. Des monstres solitaires très puissants infestent aussi ces régions. Leurs attaques tiennent les guerriers en éveil.

Les expéditions d'Ur Draxa chassent des tribus rebelles, de dangereuses créatures de la Vallée, ou des matériaux non disponibles dans les murs de la cité. Le groupe pourrait partir en guérilla contre le nombre supérieur et l'équipement des Draxiens. Toute réussite significative de leur part entraînera bien évidemment des expéditions plus puissantes.

De nombreux scénarios courts se suggèrent d'eux-mêmes. Les PJ pourraient tenter un raid sur la ville ou la Citadelle de Fer. Il est possible que des ruines se trouvent dans la Vallée ou qu'un seigneur draxien *y* maintienne une forteresse secrète.

Notes de campagne : La campagne rebelle est difficile, mais riche en récompenses. La simple survie est source d'aventures, et en tant que chefs et défenseurs d'un clan, les personnages doivent constamment se confronter à de nouvelles menaces. Des groupes exceptionnellement hardis pourraient s'attaquer à Ur Draxa pour rechercher des vivres ou libérer des camarades capturés par les Draxiens. La campagne des rebelles peut vite devenir une campagne d'esclaves s'ils se font attraper.

Les bannis peuvent être guerriers, rôdeurs, clercs, psionistes ou préservateurs, mais pas profanateurs. Ils ne peuvent

pas non plus être petites-gens, demi-géants ou thri-kreen. Si vous utilisez les différents suppléments MJSR (comme par exemple le *Manuel Complet du Guerrier*), des profils appropriées comprennent le sauvage, le berserker, le barbaresque, l'anagakok, la sorcière et l'éclaireur.

Draxiens

La vie à Ur Draxa n'est pas une lutte quotidienne comme dans la Vallée, mais la Cité Maudite comporte ses propres périls. Les pires sont les Draxiens eux-mêmes, arrogants, et excellents guerriers. Ur Draxa peut être la ville d'une seule aventure — par exemple une razzia ou une mission d'espionnage dans ses murs. Ou elle pourrait donner lieu à une campagne complète pour des Draxiens ou esclaves vivant dans la cité.

Là où des personnages extérieurs verront dans une histoire dans Ur Draxa une aventure à part entière, une campagne native comptera des intrigues, pour obtenir de l'avancement, ou survivre en tant qu'esclave. Les maisons nobles draxiennes sont constamment impliquées dans différents complots, duels et petites guerres. Des arkhontes, officiers d'armée et vizirs complotent constamment les uns contre les autres et organisent occasionnellement des assassinats pour assurer leur propre avancement. Des Draxiens riches et téméraires s'aventurent dans la Vallée pour y chasser ou prendre des esclaves. À plus haut niveau, les personnages draxiens pourraient agir comme espions ou émissaires dans le monde extérieur.

Notes de campagne : Une campagne dans les clans draxiens dispose d'un décor sérieux et noir. Il est plus avisé de ne pas y mettre en scène les personnages comme un groupe d'aventuriers, mais comme un cercle d'alliés ou de membres d'une maison draxienne. Ils doivent constamment défendre leur maison des attaques des maisons inférieures, et en bons Draxiens ils auront à cœur de manœuvrer pour obtenir de plus en plus de pouvoir, de mener des expéditions dans la Vallée et d'organiser des duels et éventuellement des assassinats. La compétition pour les faveurs du Dragon est sauvage, et le Dragon est notoirement versatile dans le choix de ses favoris.

Une campagne d'esclaves draxiens offre aux personnages un défi presque impossible — survivre à une vie d'esclave dans Ur Draxa et renverser ses maîtres. Les personnages peuvent lancer une guérilla ou préparer une révolte massive pour renverses le système draxien. Les chances de succès sont infimes ; des esclaves tentant de s'opposer à leurs maîtres draxiens sont bien partis pour une carrière intense mais brève. La campagne peut vite devenir un scénario d'évasion, où les personnages fuient Ur Draxa pour devenir rebelles, ou même quitter définitivement la Vallée.

Une forme plus plausible (et plus viable) de résistance est passive. Les plus téméraires des esclaves draxiens ont créé le « chemin de fer souterrain », un système secret de maisons sûres et de cachettes pour sortir les esclaves fugitifs de danger. Les fugitifs sont lentement déplacés vers un autre secteur, leur apparence changée, et reprennent ensuite une vie normale d'esclave draxien.

Classes et profils : Les membres des maisons draxiennes peuvent être guerriers, arkhontes, psionistes, profanateurs, rôdeurs ou bardes. Des esclaves peuvent être guerriers, gladiateurs, clercs, psionistes, préservateurs, rôdeurs ou bardes. Les clercs et préservateurs esclaves devront faire extrêmement attention à ne pas révéler leurs pouvoirs — les kaisharga eux-mêmes se chargeraient d'une rébellion esclave où la magie est utilisée.

Si vous utilisez les différents suppléments MJSR, des profils appropriées pour les personnages draxiens sont le myrmidon, combattant noble, académicien, magicien militant, patricien, moine combattant, prêtre noble, érudit, assassin, espion, rhapsode et maître-lames. Les personnages esclaves peuvent être myrmidons, héros local, hors-la-loi, mystiques, magicien paysan, prêtre paysan, acrobates, assassins, trafiquants, espions, aèdes, jongleurs ou bouffons. Les nobles draxiens ont d'excellentes chances d'entrer en jeu avec des armes et une armure de métal.

Drake pulvaire

CLIMAT/TERRAIN :	Mer Pulvérulente
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE ACTIF :	Jour
RÉGIME :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Faible (5-7)
TRÉSOR :	Aucun
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE :	1-2
CLASSE D'ARMURE :	4
DÉPLACEMENT :	6, nage 18
DÉS DE VIE :	12
TAC0 :	9
NB D'ATTAQUES :	2
DÉGÂTS/ATTAQUE :	5d10/2d8
ATTAQUES SPÉCIALES :	Avalement, constriction
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir texte
RÉSISTANCE MAGIQUE :	Standard
TAILLE :	É (21 mètres de long)
MORAL :	Élite (13-14)
VALEUR EN PX :	7.000



RÉSUMÉ DES PSIONIQUES

Niv.	Dis/Sci/Dév	At/Déf	Score	PFP
3	2/2/5	—/BP, BM, TV	11	60

Clairsentience : Sciences — clairvoyance, précognition ; Dévotions — sentir le son, sens du danger, navigation radiale.

Psychométabolisme : Dévotions — animation suspendue, pouvoir caméléon, absorption des maladies.

Ressemblant à un serpent de couleur sable de 21 mètres de long, le drake pulvaire est souvent apparenté aux puissants drakes élémentaires. Sa tête est rentrée et cornue, et ses mâchoires s'ouvrent sur près de 1,8 mètres et s'articulent sur l'arrière de la tête. Le drake pulvaire est un puissant et très craint prédateur de la pulvre profonde qui chasse à la fois en surface et en profondeur. Même la terrible horreur pulvérulente constitue une proie pour le drake pulvaire.

Combat : Le drake pulvaire utilise ses pouvoirs psioniques rudimentaires pour localiser ses proies sur ou sous la pulvre. Quand il attaque, le drake pulvaire nage sous sa proie et jaillit de la poussière, bénéficiant d'un -4 de bonus au jet de surprise de ses adversaires. Le drake peut s'en prendre à des volatiles jusqu'à 9 mètres dans l'air.

Le drake attaque deux fois par round, une fois par sa morsure et une avec sa queue. Sur une morsure avec un jet pour toucher dépassant de 4 ou plus le chiffre nécessaire, le drake peut avaler tout entier des adversaires d'une taille jusqu'à M. Des adversaires avalés commencent à étouffer (faites comme pour une noyade) et subissent 8 points de dégâts par round. Les victimes avalées ne peuvent pas riposter physiquement mais peuvent utiliser les psioniques.

Sur un jet d'attaque de queue avec un jet pour toucher dépassant de 4 ou plus le chiffre nécessaire, le drake enroule sa victime dans sa queue (Force 20) et la serre pour 2d8 de dégâts par round. Une victime de cette constriction perd l'usage de 1d4 membres tant qu'ils sont serrés, mais peut se libérer sur un jet de barreaux et herses réussi.

Les drakes pulvaires préfèrent combattre depuis la pulvre, en se déplaçant pour des attaques éclair. Quand ils combattent de la sorte, ils n'attaquent qu'une fois tous les deux rounds. Des adversaires essayant de toucher le drake dans la pulvre ont un malus de -4 à l'attaque. Ceux qui attendent qu'il jaillisse pour le frapper ne peuvent réussir que si leur initiative est meilleure que celle du drake.

Habitat/Société : Les drakes pulvaires sont natifs de la Mer Pulvérulente, tout à fait à l'aise dans cette poussière étouffante et les bancs de boue. Ils n'établissent pas d'aires permanentes et restent des créatures solitaires, ne se réunissant que quelques semaines par an pour se reproduire.

Écologie : Les drakes pulvaires préfèrent les régions profondes de la Mer Pulvérulente et se rencontrent rarement ailleurs. Ils sont au sommet de la chaîne alimentaire, chassant les dangereuses horreurs pulvérulentes. Occasionnellement, une horreur pulvérulente gagne le combat, mais le plus souvent la morsure massive du drake élimine rapidement sa proie.

Golem de magma

CLIMAT/TERRAIN :	Anneau de Feu, Ur Draxa
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE ACTIF :	Quelconque
RÉGIME :	Aucun
INTELLIGENCE :	Faible (5-7)
TRÉSOR :	Aucun
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE :	1
CLASSE D'ARMURE :	5
DÉPLACEMENT :	9
DÉS DE VIE :	12
TAC0 :	9
NB D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS/ATTAQUE :	4-24
ATTAQUES SPÉCIALES :	Chaleur, écrasement
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir texte
RÉSISTANCE MAGIQUE :	Standard
TAILLE :	G (2,4 m)
MORAL :	Sans peur (20)
VALEUR EN PX :	12.000



Les golems de magma sont de puissants automates magiques créés à partir des matériaux bruts de l'Anneau de Feu. Seul un profanateur du 18ème niveau ou plus peut en créer un, en façonnant le golem à partir du roc en fusion. Une fois terminé, un golem de magma a une forme vaguement humanoïde de lave rougeoyante haute de 2,4 mètres et pesant une tonne.

Combat : Comme tous les golems, les golems de magma ne peuvent être touchés que par les armes magiques +1 et meilleures, et sont immunisés aux attaques de poison, suffocation et à tous les sorts affectant l'esprit. De plus, les pouvoirs psioniques des disciplines de télépathie, clairsentience, psychométabolisme et métapsioniques sont sans effet. La *dissipation de la magie* lancée sur un tel golem le force à un jet de sauvegarde contre sorts ; s'il échoue, il est sonné pour un nombre de rounds égal au niveau du lanceur.

Les golems de magma ne prennent pas de dégâts dus au feu ou au froid, et ne prennent que des demi-dégâts lors d'attaques à base d'électricité. Ils sont immunisés aux sorts de prêtre des Sphères du Feu et de la Terre. Toute arme touchant un tel golem doit réussir un jet de sauvegarde contre feu magique ou être détruite, bien que le golem subisse les dégâts de l'attaque même quand ceci se produit.

Les golems de magma irradient une chaleur intense, qui inflige 1d6 de dégâts par round à toutes les créatures à moins de 3 m. Cette chaleur cause aussi 1d10 de dégâts additionnels à toute créature que le golem frappe en mêlée. Les personnages frappés par le golem doivent réussir un jet de sauvegarde contre mort magique ou s'enflammer, et souffrir 2d4 de dégâts par round jusqu'à ce qu'ils puissent éteindre leurs vêtements et cheveux en flammes.

Une fois tous les 5 rounds le golem de magma peut utiliser son attaque spéciale d'écrasement. Il abandonne alors ses autres attaques et se rue sur un adversaire (10d6 de dégâts, jet de sauvegarde/mort magique pour la moitié). Des personnages immunisés au feu ou de taille grande ou supérieure ne prennent que 3d6 de dégâts (jet de sauvegarde pour moitié). Quand le golem utilise son attaque d'écrasement, il perd ses attaques du round suivant, car il doit se relever.

Habitat/Société : Les golems de magma sont créés par le Dragon et ses Kaisharga pour garder des endroits sensibles. Un puissant profanateur pourrait rechercher le procédé de création et créer ses propres golems de magma hors de la Vallée de Feu et de Cendres.

Écologie : Le golem de magma est une construction artificielle animée par un esprit élémentaire. En tant que tel, il n'a pas sa place dans une écologie, quelle qu'elle soit. Le golem existe en dehors de la nature.

Hommes (Draxlens)

CLIMAT/TERRAIN :	Vallée de Feu et de Cendres
FRÉQUENCE :	Peu commune
ORGANISATION :	Clan ou patrouille
CYCLE ACTIF :	Quelconque
RÉGIME :	Omnivore
INTELLIGENCE :	Varie (moyenne)
TRÉSOR :	Individuel K, M, N
ALIGNEMENT :	Varie (loyal mauvais)
NOMBRE :	1-12 (patrouille 2-16)
CLASSE D'ARMURE :	Varie (5)
DÉPLACEMENT :	12
DÉS DE VIE :	3d10
TAC0 :	Varie (18)
NB D'ATTAQUES :	Varie (1)
DÉGÂTS/ATTAQUE :	Suivant armes (1d6)
ATTAQUES SPÉCIALES :	Psioniques ou sorts
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune
RÉSISTANCE MAGIQUE :	Standard
TAILLE :	M (1,5-1,8 m)
MORAL :	Champion (15)
VALEUR EN PX :	Varie (270)



RÉSUMÉ DES PSIONIQUES

Niv.	Dis/Sci/Dév	At/Déf	Score	PFP
3	1/0/1	—/—	12	30

Talents natifs : Lancez 1d12 : 1 sens du danger ; 2 attaque balistique ; 3 contrôle de l'adrénaline ; 4 éclipse ; 5 greffe d'arme ; 6 ESP ; 7 invisibilité ; 8 porte dimensionnelle ; 9-12 pas de talent particulier.

Les Draxiens sont les habitants d'Ur Draxa, la Cité Maudite dans la Vallée de Feu et de Cendres. Dès la naissance, ils sont entraînés comme guerriers, psionistes, arkhontes ou profanateurs. Ce sont les seigneurs de la vallée et ils attaquent agressivement la plupart des intrus. Les Draxiens sont humains, mais des siècles d'entraînement en ont fait un peuple cruel et sauvage.

Quand des Draxiens sont rencontrés, la moitié sont des Draxiens moyens qui collent aux caractéristiques données plus haut. Ils se battent et se protègent comme des guerriers 3, et peuvent avoir un talent natif aléatoire. Le reste est composé d'individus uniques. La moitié de ceux-ci est faite de guerriers 3-10 (1d8 +2) et 10 % sont des profanateurs de niveau 3-12. Les Draxiens sont fréquemment accompagnés de 0-2 esclaves chacun.

Combat : Les Draxiens se battent en fonction de leur classe. Les profanateurs et psionistes restent en arrière et utilisent leurs sorts et pouvoirs, alors que les guerriers s'engagent en mêlée. Les arkhontes choisissent une de ces deux stratégies. Les esclaves se mettent à couvert.

Les Draxiens standard sont effectivement des guerriers du 3ème niveau à tous points de vue. Ils sont équipés d'une fine armure de chitine et d'un bouclier long, et portent des arcs courts en corne et des javelines et épées courtes en acier fin. Les Draxiens sont paranoïaques et se promènent dans leur cité armés jusqu'au dents ; dans leurs maisons et en tout autre endroit où un combat serait surprenant, ils sont sans armure et ne portent que des dagues.

Tous les Draxiens apprennent le keshaï, l'art martial draxien des coups et lancers, dès l'enfance. Tout Draxien peut faire des attaques sans armes sur la table des arts martiaux donnée dans le *Manuel Complet du Guerrier.* Si vous n'utilisez pas les arts martiaux dans votre campagne, permettez aux Draxiens le pugilat et la lutte avec +1 au toucher et aux dégâts sur les jets de K.O.

Certains Draxiens peuvent avoir des caractéristiques exceptionnelles qui affectent leurs capacités de combat. Lancez 1d6 : 1-3 il n'a pas de scores exceptionnels ; 4-5 il en a un ; 6 il en a deux. Les capacités affectées sont décrites dans les descriptions qui suivent. Chaque score exceptionnel est de 14 +1d6 et entraîne les avantages correspondants.

Guerriers : Les guerriers draxiens utilisent principalement trois armures : armure de cuir cloutée, cuirasse et armure de bandes. La maille de bandes est habituellement réservée aux Draxiens de haut niveau. La plupart des combattants uniques draxiens se sont spécialisés dans une arme favorite, avec les attaques supplémentaires, bonus au toucher et aux dégâts des spécialistes. Ils ont 10 % de chances par niveau de posséder une arme magique ou armure de +1 à +3 et 5 % par niveau d'avoir un objet divers utilisable par un guerrier.

Des scores exceptionnels pour les guerriers draxiens se placent en Force, Dextérité et Constitution. Ils préfèrent les épées courtes, grands boucliers, épieux, javelines et arcs.

Psionistes : Les psionistes draxiens progressent comme des psionistes personnages-non-joueurs normaux. Créer des personnages-non-joueurs psionistes représente beaucoup de travail ; préparez quelques modèles types pour gagner du temps. Les psionistes portent habituellement une cuirasse ou du cuir clouté et préfèrent l'épée courte. Ils ont 5 % de chances par niveau d'avoir une arme ou armure magique +1 à

Hommes (Draxiens)

+3 et 10 % par niveau de posséder un objet divers utilisable par leur classe.

Leurs scores exceptionnels seront en Sagesse, Intelligence ou Constitution.

Arkhontes : Les arkhontes draxiens portent habituellement une cuirasse noire chitineuse et portent des épées courtes et des épieux en service. Autrement, ils portent une armure de cuir clouté. Ils ont une sélection de sorts correspondant à leur niveau. Les arkhontes ont les mêmes chances de posséder des objets et armes magiques que les guerriers.

Les arkhontes peuvent avoir des scores exceptionnels en Sagesse, Intelligence et Force.

Profanateurs : Les profanateurs draxiens sont limités aux robes, mais apprennent souvent le maniement d'armes inconnues aux autres guerriers. Vous pouvez utiliser le profil du mage militant du *Manuel Complet du Magicien* comme guide. Autrement, traitez les profanateurs draxiens comme des mages normaux maniant l'épée courte comme arme normale. Ils disposent de sorts en fonction de leur niveau, et ont 5 % de chances par niveau de disposer d'un objet comme une *baguette de feu* ou *de froid* ou *de projectiles*.

Les profanateurs peuvent avoir des scores exceptionnels en Intelligence, Constitution ou Dextérité.

Les Draxiens sont des adversaires déterminés et agressifs qui n'hésitent pas à engager le combat. Les guerriers tirent une volée ou deux de flèches, et tirent ensuite l'épée pour s'en prendre à l'ennemi ainsi affaibli. Les arkhontes, psionistes et profanateurs font un usage rapide et efficace de leurs sorts et pouvoirs.

Les Guerriers Dragons : Les plus exaltés des guerriers draxiens, les Guerriers Dragons patrouillent au-delà de l'Ouragan de Cendres. Ils portent une maille de bandes et un bouclier, des lances, arcs courts composites, et une arme de mêlée. Ce sont des guerriers de niveau 10-15 (1d6 +9) et ils montent généralement des rocs.

Habitat/Société : Seuls quelques Draxiens quittent un jour leur puissante cité. Les Draxiens sont une société féodale et sont tous considérés comme nobles et propriétaires terriens. Le travail de la cité est effectué par une massive population d'esclaves que les Draxiens surveillent. Les Draxiens sont d'une nature compétitive et règlent leurs différends par des duels rituels et des querelles intenses.

Un glossaire de draxan

Chardra. Une compagnie de l'armée draxienne supportée par la ville. Sa taille va de 60 à 400 guerriers draxiens et est souvent flanquée de détachements de vizirs et arkhontes.

Chardraga. Une légion de l'armée draxienne, composée de tsaïdra et chardra. Il y a quatre chardraga. Chacune est menée par un Kaisharga (Seigneur Mort) et a son quartier général au Hall de Gloire.

Kaïdar. L'arène rituelle de duels des Draxiens, utilisée pour régler les différends et insultes. Les duels sont souvent à mort.

Kaisharga. Un Seigneur Mort, une des puissantes créatures assimilables à des liches qui servent de conseillers et gardes du corps au Dragon. Il y a environ 20 Kaisharga en tout. Voir la description du monstre « Kaisharga ».

Kardakyla. La propriété d'un tsaï, ou clan. Un kardakyla fait habituellement entre 1/8 et 1/3 de kadrant. Toutes les terres et esclaves du kardakyla appartiennent au tsaï. Chaque kardakyla est mené par un tsaïshar, ou chef de clan.

Kadrant. Un des grands secteurs de la cité d'Ur Draxa. Chacun des neufs kadrants est sous les ordres d'un tsaïsharga, ou seigneur de clan.

Keshaï. L'art martial draxien des coups et du lancer, enseigné à tous les jeunes Draxiens. Quelques Draxiens continuent à étudier le keshaï durant leur vie.

Shaï. L'esprit patriotique ou martial draxien. Pour un Draxien, le shaï représente tout ce qui est bon et sain dans la ville.

Tsaï. Un clan draxien de plusieurs familles. Un tsaï compte de 10 à 1.000 Draxiens. Tous les clans sont considérés majeurs ou mineurs, suivant leur position héréditaire.

Tsaïdra. Une compagnie de clan de l'armée draxienne et supportée par un tsaï. La taille en est de 30 à 500 guerriers.

Tsaïshar. Chef de clan mineur, règne sur un tsaï et le kardakyla associé. Les tsaïshars sont les chefs de leur famille.

Tsaïsharga. Un seigneur de clan, qui dirige son tsaï et le kadrant associé. De plus, il commande l'allégeance des tsaïshars (vassaux) du kadrant.

Hommes (Ka'ardani)

CLIMAT/TERRAIN :	Vallée de Feu et de Cendres
FRÉQUENCE :	Peu commun
ORGANISATION :	Tribale
CYCLE ACTIF :	Quelconque
RÉGIME :	Omnivore
INTELLIGENCE :	Varie (moyenne)
TRÉSOR :	Aucun
ALIGNEMENT :	Quelconque (chaotique neutre)
NOMBRE :	2d6
CLASSE D'ARMURE :	10 (6)
DÉPLACEMENT :	12
DÉS DE VIE :	Varie (2d10)
TAC0 :	Varie (19)
NB D'ATTAQUES :	Varie (1)
DÉGÂTS/ATTAQUE :	Suivant armes (1d6-1)
ATTAQUES SPÉCIALES :	Psioniques, sorts
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune
RÉSISTANCE MAGIQUE :	Standard
TAILLE :	M (1,5 à 2,1 m)
MORAL :	Stable (11)
VALEUR EN PX :	175

RÉSUMÉ DES PSIONIQUES

Niv.	Dis/Sci/Dév	At/Déf	Score	PFP
2	1/0/1	—/—	9	20

Talents natifs : Lancer 1d12 : 1 sens du danger ; 2 attaque balistique ; 3 contrôle de l'adrénaline ; 4 éclipse ; 5 greffe d'arme ; 6 ESP ; 7 invisibilité ; 8 porte dimensionnelle ; 9 à 12 pas de pouvoir particulier.

Les Ka'ardani (draxien pour « bannis » ou « exilés ») sont des rebelles, un peuple descendant des esclaves échappés, voyageurs perdus et criminels exilés. Ils survivent là où peu de créatures le peuvent — dans l'infernale désolation volcanique de la Vallée de Feu et de Cendres. Chaque jour de leur existence est un combat pour trouver de l'eau et de la nourriture, ainsi qu'un abri.

Quand les Ka'ardani sont rencontrés, la moitié sont des guerriers de niveau 2 se conformant aux caractéristiques données plus haut. La moitié du reste est faite de rôdeurs, 20 % de psionistes, 20 % de clercs et 10 % de préservateurs.

La plupart des Ka'ardani sont humains, mais une quantité remarquable de nains, elfes et demi-elfes (1/6) se trouve parmi eux. En général, donnez aux nains un +2 au dégâts et points de vie et aux elfes un -2 à la CA. S'ils sont uniques, utilisez plutôt les modificateurs raciaux et de caractéristiques.

Les Ka'ardani uniques sont de niveau 3-12 et peuvent avoir des scores exceptionnels. Lancez 1d6 : 1-3 pas de score exceptionnel ; 4-5 un score ; 6 deux scores. Ils n'ont que 2 % de chances par niveau d'avoir un objet magique utilisable par leur profession.



Combat : Les Ka'ardani se servent de ce qu'ils trouvent. Les armes sont de pierre et d'os, et les armures de peaux (CA 9) ou cuirasse (CA 6). Ils portent de grands boucliers en osier ou en cuirasse. Ils utilisent des épieux, masses et arcs en combat et font des poisons de type A, B et O. Ce sont des chasseurs consommés et ils sont familiers des terres où ils vivent. Ils gagnent un bonus de -1 aux jets de surprise de leurs adversaires.

Habitat/Société : Les Ka'ardani se rassemblent en petites tribus de 2 à 3 douzaines, car ces territoires dévastés ne peuvent accueillir de plus grands groupes. Les tribus sont dirigées par les plus forts et plus sages guerriers, mais même les chefs les plus aimés doivent être prêts à relever un défi à leur autorité à tout moment. Les Ka'ardani veulent survivre, et quand un chef ne convient plus, ils le remplacent. De même, les individus malades ou âgés sont éloignés (ou éliminés) dès qu'ils représentent une charge pour la tribu.

Horreur pulvérulente noire

SSR4



CLIMAT/TERRAIN :	Toute pulvre
FRÉQUENCE :	Commune
ORGANISATION :	Poche
CYCLE ACTIF :	Quelconque
RÉGIME :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Animale 2-4
TRÉSOR :	Aucun
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE :	3-12
CLASSE D'ARMURE :	7
DÉPLACEMENT :	3, nage 9
DÉS DE VIE :	5
TAC0 :	15
NB D'ATTAQUES :	1 et 1
DÉGÂTS/ATTAQUE :	1d8/1d4
ATTAQUES SPÉCIALES :	Enchevêtrement, poison
DÉFENSES SPÉCIALES :	Jet d'air
RÉSISTANCE MAGIQUE :	Aucune
TAILLE :	M (corps 1,2 m)
MORAL :	Élite (13-14)
VALEUR EN PX :	650

RÉSUMÉ DES PSIONIQUES

Niv.	Dis/Sci/Dév	At/Déf	Score	PFP
3	2/2/7	EC, CE/NS, BP	12	60

Clairsentience : Sciences — précognition ; Dévotions — sentir le son, sentir la lumière.

Télépathie : Science — lien spirituel ; Dévotions — attraction, contact, détection de la vie.

Note : Seul le meneur d'un groupe donné (celui avec le plus de points de vie) a des capacités psioniques.

Les horreurs pulvérulentes noires sont les plus petites et plus courantes des horreurs pulvérulentes. Elle ressemble à une pieuvre noire et poussiéreuse, avec une masse grouillante de huit tentacules et elle est évidemment apparentée aux autres horreurs. Toutefois, elle est bien plus petite et se réunit en petits groupes appelés poches. L'horreur noire chasse agressivement tout ce qu'elle peut attraper — de grandes poches ont attaqué des horreurs blanches et des géants qui pataugeaient.

Combat : Les horreurs pulvérulentes noires attaquent avec des tactiques de meute, se répartissant en un groupe de poursuivants et un groupe de rabatteurs. Les rabatteurs se jettent vigoureusement sur la victime pour la pousser vers les poursuivants, qui sont tapis sous la pulvre. Le groupe caché gagne un -2 au jet de surprise de la proie si la tactique fonctionne, sinon il sort de sa cache et rejoint la poursuite.

Les horreurs pulvérulentes noires attaquent avec leurs tentacules. Elles tentent d'immobiliser une victime, en infligeant 1d8 de dégâts par attaque qui porte. L'horreur noire n'attaque qu'une fois par tentacule ; les attaques individuelles des tentacules sont négligeables. Lors de chaque round où l'horreur pulvérulente touche avec ses tentacules, elle peut tenter une morsure. Si elle porte, elle inflige 1d4 de dégâts et injecte un poison paralysant. La victime doit faire un jet de sauvegarde contre poison ou être paralysée 3d4 rounds. Si l'horreur pulvérulente attaque avec ses tentacules et obtient un 20 naturel, elle enchevêtre la proie dans ses tentacules, lui immobilisant 1d4 membres. L'horreur pulvérulente touche automatiquement les victimes enchevêtrées à chaque round pour des dégâts normaux de tentacules et peut tenter de mordre. Elle relâche une proie enchevêtrée quand elle tombe à 8 pv ou moins.

Les tentacules de l'horreur pulvérulente noire ont une CA de 6 et 4 pv chaque. L'horreur fuit si elle perd plus de 5 tentacules. Quand elle fuit le combat, l'horreur peut diriger son jet d'air pour créer un nuage de poussière qui couvre sa fuite.

Habitat/Société : Les horreurs noires sont des créatures grégaires. La plus grande femelle, le chef de la poche, développe des capacités psioniques rudimentaires pour les aider à chasser. Les horreurs pulvérulentes noires se trouvent dans la Mer Pulvérulente et beaucoup d'autres petits bassins de pulvre.



Jhakar

CLIMAT/TERRAIN :	Quelconque (Plateaux)
FRÉQUENCE :	Peu commun
ORGANISATION :	Meute
CYCLE ACTIF :	Nuit
RÉGIME :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Animale (2-4)
TRÉSOR :	Aucun
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE :	2-8
CLASSE D'ARMURE :	4
DÉPLACEMENT :	15
DÉS DE VIE :	2+3
TAC0 :	17
NB D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS/ATTAQUE :	2d4
ATTAQUES SPÉCIALES :	Morsure saisissante
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune
RÉSISTANCE MAGIQUE :	Aucune
TAILLE :	P (60 cm de haut, 120 de long)
MORAL :	Élite (13-14)
VALEUR EN PX :	175



Le jhakar (nom invariable) est un puissant prédateur reptilien ressemblant à un bouledogue écaillé. Sa peau est épaisse et plissée, et il a quatre pattes courtes et musclées ainsi qu'une courte queue. La tête du jhakar est avant tout une bouche, avec une truffe renfoncée et une grande et puissante mâchoire. Ses yeux et oreilles sont bien protégés par une épaisseur d'os et une double série de paupières. Le jhakar est de couleur sable brun, avec des crocs et griffes plus sombres.

Dans la nature, les jhakar chassent en petites meutes qui attaquent sauvagement pour renverser leurs proies. Toutefois, la créature est plus connue en ville comme animal de garde domestiqué et pisteur d'esclaves en fuite. Les jhakar domestiques sont des créatures sauvages et imprévisibles, fortement craintes par les aspirants voleurs et les esclaves en fuite.

Combat : Les jhakar sont connus pour leur ténacité et leur obstination. Si un jhakar touche lors d'une mêlée, il saisit son adversaire entre ses mâchoires, refusant de lâcher prise jusqu'à ce que la proie ou le jhakar ne meure. Chaque round suivant le coup initial, le jhakar touche automatiquement pour ses dégâts normaux de morsure et essaye de renverser son adversaire. Le jhakar saisit son adversaire avec une Force effective de 18/00.

Un jhakar ayant saisi sa proie peut la renverser. En raison de leur force et de leur extrême férocité, ils renversent comme des créatures de taille M. La tentative de renversement se produit en même temps que les dégâts de la morsure se font sentir. Une attaque de renversement est faite au TAC0 normal du jhakar, à +4 contre des personnages de taille P et -4 contre des personnages de taille G. Les créatures ayant plus de deux jambes gagnent un +2 par jambe supplémentaire au-dessus de 2, donc un thri-kreen sera renversé à -4. Chaque jhakar additionnel saisissant la victime ajoute +1 au jet de renversement. Si le jhakar réussit le renversement, la créature tombe au sol et doit se défendre à terre. Une bande sauvage de jhakar se concentre sur une proie dès qu'elle est renversée. Les créatures à terre sont attaquées avec un +4 au toucher.

Habitat/Société : Le jhakar est souvent domestiqué comme chien de chasse ou animal de garde. C'est une créature agressive et stupide qui a des difficultés à reconnaître ses propres maîtres d'un jour à l'autre. C'est toutefois un excellent pisteur et une fois sur la piste, il n'abandonne jamais la poursuite.

Une bande sauvage de jhakar chasse un homme ou un elfe aussi aisément qu'une autre créature. Une fois la proie sentie, ils n'abandonnent jamais. Les jhakar attaquent en une seule vague bondissante, sifflant comme des sifflets à vapeur dès qu'ils aperçoivent une proie.

Écologie : Le jhakar est un dangereux prédateur qui n'est par particulièrement fort en tant qu'individu, mais extrêmement dangereux en meute. La plupart des créatures du désert les évitent. Les tembos sont des ennemis mortels des jhakar.

Kaisharga

CLIMAT/TERRAIN :	Quelconque (Vallée)
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE ACTIF :	Quelconque
RÉGIME :	Aucun
INTELLIGENCE :	Exceptionnelle ou plus
TRÉSOR :	E, S, T, V (x2)
ALIGNEMENT :	Quelconque mauvais
NOMBRE :	1 (1-3)
CLASSE D'ARMURE :	0 ou meilleure
DÉPLACEMENT :	12
DÉS DE VIE :	Comme de son vivant +5 PV/Dé
TAC0 :	Comme de son vivant ou 9
NB D'ATTAQUES :	Comme de son vivant
DÉGÂTS/ATTAQUE :	1d10 ou suivant arme
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir texte
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir texte
RÉSISTANCE MAGIQUE :	5 % par DV
TAILLE :	M
MORAL :	Fanatique (18)
VALEUR EN PX :	22.000



RÉSUMÉ DES PSIONIQUES

Niv.	Dis/Sci/Dév	At/Déf	Score	PFP
10	4/5/15	Tous/Tous	15	120

Psychokinésie : Sciences — télékinésie ; Dévotions — contrôle corporel, contrôle des vents, lévitation, amollissement.

Psychotranslation : Science — téléportation ; Dévotions — porte dimensionnelle, marche dimensionnelle, ancre spatio-temporelle.

Télépathie : Sciences — domination, expulsion, lien spirituel ; Dévotions — aversion, crainte, contact, pensées dissimulées, ESP, détection de la vie, émission de pensées.

Les Kaisharga sont une classe athasienne de morts-vivants similaires aux liches des autres mondes. Ils ont recherché la mort-vivance, étendant leur vie de manière non naturelle au-delà de leur résistance mortelle. La non-vie leur donne de terrible pouvoirs. Un Kaisharga apparaît comme un humain desséché et hâve, avec une peau grisâtre finement tendue. Ils portent les vêtements qu'ils préféraient de leur vivant, et leurs yeux brillent d'un feu verdâtre.

Combat : Le changement en Kaisharga augmente les scores effectifs de Force, Dextérité et Constitution à 20. Les Kaisharga mages, arkhontes et psionistes ont des DV à huit faces et les autres en ont à 10 faces. Tous les Kaisharga gagnent +5 pv/DV pour la Constitution, et relancent les 1. Les Kaisharga acquièrent les capacités psioniques détaillées plus haut s'ils étaient des psioniques natifs. S'ils étaient psionistes, ils recalculent leurs scores en fonction de leurs nouvelles caractéristiques.

Les Kaisharga sont immunisés aux attaques de *charme*, *sommeil*, affaiblissement, métamorphose, froid, électricité, folie et mort. Ils ne peuvent être touchés que par des armes +1 et meilleures, ou des créatures de 6 DV et plus. Les Kaisharga possèdent une aura de peur qui force toute créature vivante dans les 18 mètres à réussir un jet de sauvegarde contre sorts ou fuir 5-20 rounds. Les personnages de niveau 8 ou de 8 DV sont immunisés à cette aura de peur. Enfin, le toucher d'un Kaisharga inflige 1d10 de dégâts de froid mortel, et paralyse la victime si elle rate son jet de sauvegarde/paralysie.

Les Kaisharga ont des armes et armures magiques et les mages ont des baguettes et anneaux. Tous les sorts et compétences restent après la transition en non-vie ; les mages et prêtres peuvent lancer des sorts et les guerriers être spécialisés en armes.

Habitat/Société : Le Kaisharga est une terrible créature qui s'est opposée à l'ordre des choses, donnant sa vie pour le pouvoir. Elle n'a pas sa place dans le monde vivant. Rencontrés hors de la Vallée de Feu et de Cendres, les Kaisharga tendent à être des mages solitaires. Dans Ur Draxa, le Dragon confère la mort-vivance à ses serviteurs exceptionnellement loyaux, capables et efficaces.

Appendice : Tables de rencontres

Cette section est optionnelle. Une table de rencontre optionnelles est un piètre palliatif à un scénario bien pensé et préparé. Toutefois, les personnages se rendent parfois dans des endroits inattendus. Cet appendice aide à meubler une région peu préparée. Ces tables de rencontres ne doivent pas gouverner vos aventures. Si vous n'aimez pas le monstre tiré, ou s'il est trop facile ou trop puissant pour le groupe, changez-le !

Utiliser les rencontres optionnelles

Au début de chaque jour, ou de chaque nuit si le groupe voyage de nuit, vérifiez la météo sur les tables concordantes. Si le temps permet le voyage, le groupe se déplace. Sur une marche de 10 heures, faites 3 jets de rencontre. La chance de base est de 1/20, modifiée par la météo, la méthode de voyage et l'endroit. Au lieu de cela, vous pouvez simplement choisir la rencontre qui vous plaît quand vous le désirez.

Quand le groupe stoppe pour la journée, vérifiez la météo, et si une rencontre se produit. Quand une rencontre se produit, n'oubliez pas de vérifier la surprise pour les deux camps.

Dans la pulvre

Modificateurs aux chances de rencontre (Base 1/20)

Pulvre peu profonde	+2
Pulvre profonde	-1
Le groupe voyage	+4
Le groupe campe	-1
Nuit	+1
Très chaud	-1
Fournaise	-2
Vent fort	-1
Tempête	-3
Sirocco	-6

Exemple : Le groupe voyage (+1) de nuit (+1) dans la pulvre profonde (-1). La température est fraîche et le vent léger (pas de modif.). La chance de rencontres modifiées est de 2/20.

Pulvre peu profonde

2d10	Résultat
2	Drake aérien
3	Raie des nuages
4	Roc
5	Vortex de sable
6	Géant zoocéphale
7	Géant athasien 1-5
8	Horreur pulvérulente blanche
9	Horreur pulvérulente noire 2-8
10	Coureur de pulvre 5-30
11	Flotteur 2-8
12	Rase-sable 2-8
13	Grandes chauves-souris 4-24
14	Géants du désert ou des plaines 1-3
15	Banc de boue
16	Îlot rocheux ou de savane
17	Ver de fond
18	Horreur pulvérulente grise
19	Horreur pulvérulente brune
20	Pierre nue

Pulvre profonde

2d10	Résultat
2	Drake aérien
3	Raie des nuages
4	Roc
5	Vortex de sable
6	Drake pulvaire 1-2
7	Aarakocra 2-16
8	Horreur pulvérulente blanche
9	Horreur pulvérulente noire 2-8
10	Ver de fond
11	Flotteur 2-8
12	Rase-sable 2-8
13	Mobats 1-8
14	Wiverne 1-2
15	Horreur pulvérulente grise
16	Horreur pulvérulente brune
17-18	Pic rocheux
19-20	Île rocheuse

Légende de la table

Aarakocras. Ils peuvent repérer et poursuivre des personnages en vol. Un pic ou une île doit être présent dans les 35 km, où le reste de la tribu se trouvera.

Bancs de boue. Ils mesurent 1d10 x 50 mètres de large. Cette rencontre ne se produit que si le groupe cherche après ce type de terrain.

Drakes aériens, raie des nuages, rocs et wivernes. Ils peuvent repérer et poursuivre des personnages en vol. 10 % des rocs sont montés, généralement par un guerrier de haut niveau. Dans un rayon de 75 km de la Vallée de Feu et de Cendres, 50 % des rocs sont montés.

Géants. Des géants de n'importe quel type pataugent dans la pulvre.

Îles rocheuses. Les îles rocheuses et broussailleuses mesurent 1d4 x 1,5 km de long et 1d4 x 1,5 km de large. Lancez 1d10 : 1-5 roc aride ; 6-8 plaine broussailleuse ; 9-0 forêt. 80 % des îles dans la pulvre peu profonde sont habitées, mais les îles aléatoires dans la pulvre profonde ne le sont pas.

Pics. Ils mesurent 1d12 x 30 mètres de haut et 1d20 x 100 mètres de diamètre. 1/4 possèdent des sources naturelles, et 1/4 des pics avec source portent de la végétation.

Pierre nue. Elle fait 1d10 x 100 mètres de large. 1/20 portent des ruines anciennes.

Dans la vallée

Modificateurs aux chances de rencontre (Base 2/20)

Le groupe voyage	+1
Le groupe campe	-1
Jour	-1
Fournaise	-1
Chaleur infernale	-2
Tempête	-2
Sirocco	-3
Vol	+1
Forêt morte	+2
Plaine de lave	-2
Terres fumantes	-1
Amas rocheux	+1
Montagnes	+2
Plaine salée	-1

Forêt morte

2d10	Résultats
2-3	Drake pierreux
4	Expédition
5	Braxats 1-2
6	Chelithe
7	Cha'thrangs 1-3
8	Tembos 3-6
9	Ka'ardani 3-18
10	So-ut
11	Wivernes 1-6
12	Géants zoocéphales 3-6
13	Guerriers Dragons 1-4
14	Idéophages 1-2
15	Kirre
16	Araignées éclipsantes 1-4
17	Scorpions géants 1-2
18	Scarabée, vrillette
19	Drake igné
20	Bête de cauchemar

Terres fumantes

2d10	Résultat
2-3	Drake pierreux
4	Braxats 1-2
5	Géants zoocéphales 1-4
6	Gaj 1-2
7	Idéophages 1-2
8	Araignées éclipsantes 1-4
9	Wivernes 1-6
10	Ka'ardani 3-18
11	Guerriers Dragons 1-4
12	Tembos 3-6
13	Scorpions géants 1-2
14	Scarabée trancheur
15	Ankhegs 1-6
16	Abeilles lignifiques 1-4



17	Chelithe
18	Expédition
19	Drake igné
20	Bête de cauchemar

Plaines de lave

2d10	Résultat
2-3	Expédition
4	Braxats 1-2
5	Drake pierreux
6	Drake igné
7	Géants zoocéphales 3-6
8	Araignées géantes 1-6
9	Scorpions colossaux 1-6
10	Rocs 1-2
11	Wivernes 1-6
12	Guerriers Dragons 1-4
13	Ka'ardani 3-18
14	Basilics 1-3
15	Chelithe
16	Cha'thrangs 1-3
17	Idéophages 1-2
18	Gaj 1-2
19	Mégapède
20	Bête de cauchemar

Montagnes

2d10	Résultat
2-3	Bête de cauchemar
4	Drake aérien
5	Drake pierreux
6	Tembos 3-6
7	Pterrans 1-10
8	Wivernes 1-6
9	Rocs 1-2
10	Ka'ardani 4-24
11	Braxats 1-2
12	Géants zoocéphales 3-6
13	Guerriers Dragons 1-4
14	Expédition
15	Araignées éclipsantes 1-6
16	Scorpions géants 1-2
17	Scarabées trancheurs 1-2
18	Idéophages 1-2
19	Abeilles lignifiques 1-4
20	So-ut

Amas rocheux

2d10	Résultat
2-3	Drake aérien
4	Drake pierreux
5	Bête de cauchemar
6	Géants zoocéphales 3-6
7	Guerriers Dragons 1-4
8	So-ut
9	Araignées géantes 1-6
10	Wivernes 1-6
11	Ka'ardani 4-24
12	Expédition
13	Araignées éclipsantes 1-4
14	Gaj 1-2
15	Chelithe
16	Idéophages 1-2
17	Araignées de cristal 1-2
18	Pterrans 1-10
19	Rocs 1-2
20	Tembos 3-6

Plaine salée

2d10	Résultat
2-3	Drake aérien
4	Drake pierreux
5	Expédition
6	Araignées éclipsantes 1-4
7	Ankhegs 1-6
8	Mégapède
9	Guerriers Dragons 1-4
10	Ka'ardani 3-18
11	Wivernes 1-6
12	Scorpions géants 1-2

13	Basilics 1-3
14	Scarabée trancheur
15	Idéophages 1-2
16	Gaj 1-2
17	Cha'thrangs 1-3
18	Géants zoocéphales 1-4
19	Braxats 1-2
20	Bête de cauchemar

Légende de la table

Expéditions. Elles comprennent 11-30 esclaves et 6-24 Draxiens, dont 1-6 arkhontes. Elles sont menées par un profanateur, arkhonte ou psioniste de niveau 5-12 (1d8 +4). Les expéditions chercheront à capturer ou tuer les intrus.

Géants zoocéphales. Ils sont chasseurs ou rôdeurs. Ils attaquent tout groupe rencontré.

Guerriers Dragons. Ils montent toujours des rocs. Les Guerriers Dragons essaient de capturer les intrus.

Ka'ardani (rebelles). Des groupes de guerre ou de chasse de composition standard.

Pterrans. Ils sont toujours accompagnés de montures pterrax. Dans un village, de 11 à 30 pterrans supplémentaires peuvent être présents. Ils attaqueront le groupe s'ils ont l'avantage.

L'Anneau de Feu

Modificateurs aux chances de rencontres (Base 1/20)

Le groupe voyage	+1
Le groupe campe	-1
Tempête	-1
Sirocco	-3
Lave à ciel ouvert	-1
Îles	+1

2d10	Résultats
2-3	Drake pierreux
4	Wivernes 1-6
5	Golems de magma 1-2
6	Créature élémentale
7	Servants du feu 1-6
8	Drakes ignés 1-3
9	Lézards de feu 1-3
10-11	Guerriers Dragons 1-6
12	Lézards de feu 1-3
13	Drakes ignés 1-3
14-15	Élémentaux du feu athasiens 1-8
16-17	Élémentaux majeurs du feu 1-3
18	Activité géologique
19	Cha'thrangs 1-3
20	Expédition

Légende de la table

Élémentaux de feu ou de terre athasiens. Ils comprennent les élémentaires mineurs et normaux.

Cha'thrangs. Ils ne se rencontrent que sur les îles.

Créatures élémentaires. Elles sont décrites au Chapitre troisième. Faites preuve d'imagination.

Expéditions. Elles sont composées de 11-20 esclaves, 5-20 gardes (guerriers niveau 1-10), 1-6 arkhontes (niveau 1-6) et menées par un profanateur, psioniste ou arkhonte de niveau 7-12 (1d6 +6). Elles essaieront de capturer le groupe.

Activité géologique. Ce sont généralement de violentes éruptions qui peuvent menacer même des créatures volant à basse altitude. Les débris sont projetés à 1d10 x 30 mètres. Tout personnage à portée doit réussir un jet de sauvegarde/mort ou subir 2d10 de dégâts.

Golems de magma. Ils ont l'ordre d'attaquer tous les intrus.

Dans Ur Draxa

Les rencontres aléatoires dans la ville peuvent maintenir la pression sur vos personnages. Aucun endroit d'Athas n'est plus dangereux qu'Ur Draxa, et même les groupes les plus puissants s'y sentiront comme des bêtes traquées.

Quand une rencontre est indiquée, réfléchissez à qui rencontre le groupe et à pourquoi ils sont là. Par exemple, des esclaves des champs dans une forêt cherchent probablement des fruits et du petit gibier. Si la rencontre est insensée, ignorez-la et retirez.



Modificateurs aux chances de base (Base 1/10)

Le groupe se déplace	+1
Le groupe campe	-1
Jour	+1
Cité en alerte	+2
Secteur du Monument ou de forêt	-1

Secteurs de ville

2d6	Résultat
2	Spécial*
3	Artisans esclaves, loyaux 1-12
4	Esclaves domestiques, loyaux 1-6
5	Esclaves des champs, loyaux 2-20
6	Draxiens, soldats 2-16
7	Draxiens, normaux 1-12
8	Arkhontes 1-8
9	Chef de clan et groupe
10	Guerriers Dragons 1-6
11-12	Kaisharga et groupe

Secteurs forestiers

2d6	Résultat
2-3	Spécial*
4	Esclaves des champs, loyaux 2-16
5	Esclaves domestiques, loyaux 1-6
6	Soldats draxiens 2-12
7	Draxiens, normaux 1-12
8	Arkhontes 1-6
9	Chef de clan et groupe
10	Guerriers Dragons 1-6
11-12	Kaisharga et groupe

Autres

Utilisez cette table pour les autres zones de la ville, y compris le Secteur du Monument et le dessus des murailles.

2d6	Résultat
2-3	Spécial*
4	Esclaves artisans, loyaux 2-12
5	Draxiens normaux 2-12
6-7	Soldats draxiens 2-20
8	Arkhontes 1-8
9	Guerriers Dragons 1-6
10	Chef de clan et groupe
11-12	Kaisharga et groupe

* Tirez sur la table des résultats spéciaux

Légende de la table

Arkhontes. Ils sont accompagnés par 1-12 esclaves artisans ou esclaves des champs. Ils portent armes et armures.

Chefs de clan. Ils sont accompagnés de 2-12 Draxiens normaux et 0-9 (1d10-1) esclaves domestiques. La moitié des Draxiens portent l'armure.

Draxiens normaux. Ils sont accompagnés de 1-20 esclaves domestiques. La moitié des Draxiens portent l'armure.

Esclaves artisans. Ils évitent le combat, mais s'ils sont acculés ils se battent avec des outils de base tels que des haches et marteaux. Ce sont des nains et humains de niveau 0. Ils rapporteront la rencontre aux Draxiens 1d6 tours plus tard.

Esclaves des champs. Il peut y avoir un guerrier de niveau 1-10 ou rôdeur de niveau 2-12 (5 % de chances de chaque). Autrement, ils sont comme les autres esclaves.

Esclaves domestiques. Ils sont similaires aux esclaves artisans, mais n'ont pas d'outils assimilables à des armes.

Guerriers Dragons. Ils montent des rocs dans 50 % des cas. Ils portent armes et armures et sont accompagnés de 2-12 soldats s'ils sont à pied.

Kaisharga. Ils se déplacent en compagnie de 2-12 arkhontes, vizirs ou soldats.



Résultats spéciaux

1d8	Résultat
1	Esclaves rebelles 2-20
2	Tembos 1-3
3	Jankx 3-12
4	Scarabée d'agonie
5	Aïathasiens 1-3
6	Gaj 1-2
7	Idéophages 1-2
8	Kirres 1-2

Légende de la table

Aïathasiens. Ils restent en forêt de jour.

Esclaves rebelles. Ils sont semblables en tous points aux Ka'ardani. S'ils ne prennent pas le groupe pour des Draxiens, ils peuvent être amicaux. Durant le jour, ils se font passer pour des esclaves des champs.

Gaj et idéophages. Ils restent généralement en forêt, mais s'aventurent parfois en ville pour plusieurs jours. Ils attaquent psioniquement d'un endroit sûr.

Jankx. Ils défendent vicieusement un terrier proche.

Kirres. Ne quittent pas la forêt de jour. Choisissez une autre rencontre si c'est le jour et que le groupe est hors de la forêt.

Scarabées d'agonie. Ils ne se rencontrent qu'en forêt et dans les champs. Retirez si le groupe est sur la route.

Tembos. Ils cherchent de la nourriture et fuiront un groupe puissant.



Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition

Vallée de Feu et de Cendres

par L. Richard Baker III

Depuis des milliers d'années un grand et terrible secret est resté caché dans les profondeurs de la Mer Pulvérulente. Au cœur de ce vaste bassin de poussière, une éternelle tempête de cendres et de vents terribles garde la plus mortelle concentration de mal et de pouvoir du monde mourant d'Athas : La Vallée de Feu et de Cendres.

Vallée de Feu et de Cendres fait plus que doubler les portions connues du monde d'Athas. Des explorateurs intrépides découvriront de nouvelles merveilles et les dangers de la Mer Pulvérulente, de la merveilleuse île de Shault aux sauvages Montagnes du Soleil. De nouvelles règles pour voyager dans le bassin de poussière et survivre à ses dangers sont incluses.

Avec de la chance et de la détermination, un groupe compétent et bien préparé pourrait traverser la grande tempête de cendres et pénétrer dans la Vallée de Feu et de Cendres. Mais ce royaume d'amas rocheux dispersés et peuplés de terribles monstres est si dangereux qu'un seul homme a réussi à revenir de la vallée pour en parler.

TSR, Inc.
201 Sheridan Springs Road
Lake Geneva, WI 53147
U.S.A.



TSR, Ltd.
120 Church End,
Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom





DARK·SUN WORLD

Accessoire de jeu officiel